EDITORA GLOBO

KATSUHIRO OTOMO

AKIRA

1993 MASH ROOM CO. LTD.
Todos os direitos reservados

Nº 31

CAPA

Design:

José Moreno Capucci

Arte:

Adriana Bertolla
(sobre desenho original de Katsuhiro Otomo)

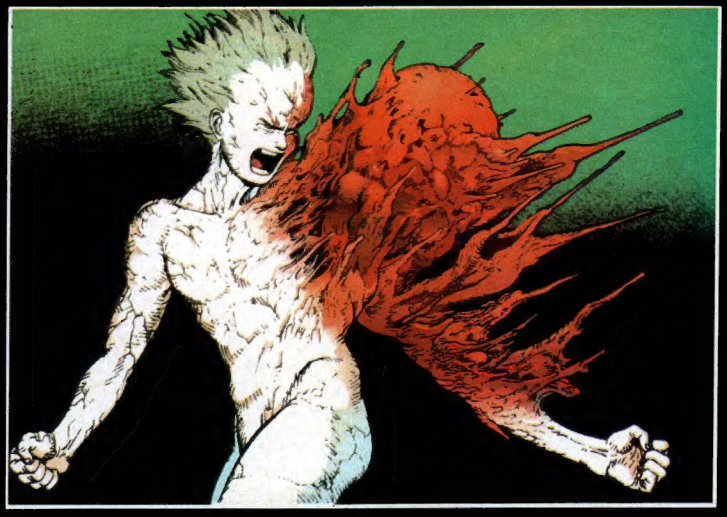
AKIRA

de KATSUHIRO OTOMO

CAPÍTULO 31

SHOW NO ESTÁDIO

Cores de **Steve Oliff**



Relembrando...

2030. O mundo está à beira da 4ª Guerra Mundial. Kaneda, outrora líder de uma gangue de delinqüentes, envolveu-se na disputa pelo poder entre uma organização de pesquisas militares japonesa — comandada por um homem conhecido como Coronel — e um grupo de resistência cujos membros incluíam Kay, Ryu e uma mulher chamada Chiyoko.

O Coronel tinha sob seu controle algumas crianças paranormais identificadas com números gravados nas palmas de suas mãos. Entre elas, estavam Kiyoko e Masaru — Números 25 e 27, respectivamente —, e a cega Lady Miyako — Número 19 —, que já chefiara a resistência e, depois, passou a comandar uma grande seita religiosa. Número 41 é Tetsuo, antigo amigo de Kaneda e, agora, seu maior adversário. Ele foi atingido por um disparo laser do satélite militar SOL e perdeu seu braço esquerdo, mas, graças a poderes telecinéticos, conseguiu reconstruí-lo com metal.

A mais poderosa de todas as crianças é Akira — Número 28 —, um dócil e enigmático garoto colocado em animação suspensa quarenta anos atrás, quando deu início à 3ª Guerra Mundial com uma descarga de energia psíquica. Despertado recentemente pelo invejoso e ambicioso Tetsuo, o pequeno paranormal destruiu a cidade de Neo-Tokyo. Agora, o Japão está em estado de emergência, com as forças do exército e da resistência completamente esfaceladas. Os únicos responsáveis por manter a ordem em meio ao caos semi-apocalíptico são os robôs-zeladores, que patrulham as ruas, e alguns grupos surgidos da destruição.

Na parte oeste de Neo-Tokyo, o Grande Império de Tokyo é formado — uma monarquia com Akira no trono e Tetsuo como seu primeiro-ministro. Juntos, eles reúnem poderes para curar os doentes, reunir os fiéis e organizar seus súditos em unidades de defesa e combate. Desejando ampliar o poder do Império, Tetsuo usa drogas e treinamento para desenvolver habilidades psíquicas em alguns seguidores. O mais fiel é seu assistente pessoal, que está determinado a destruir Lady Miyako a qualquer custo, pois ela representa a principal

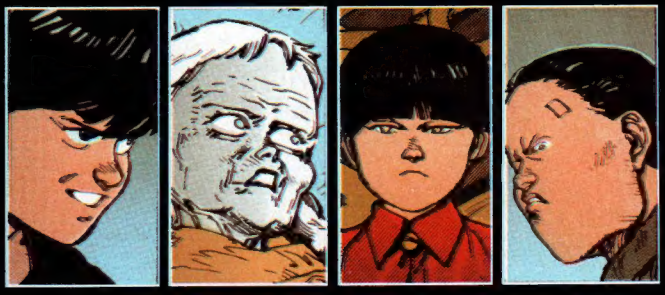
Kaori | O Coronel | Ten. Yamada | Curinga

ameaça aos objetivos do Império.

O Império é infiltrado por grupos de espiões estrangeiros, mas são todos mortos, com exceção do Tenente Yamada, que se alia temporariamente a Ryu. O Coronel, por sua vez, está ferido e divide seu esconderijo com um cientista, enquanto planeja uma forma de matar Tetsuo. Ele teme que o jovem paranormal possa tornar-se outro Akira. No entanto, forças militares estrangeiras tentam assumir o controle do satélite SOL. Nesse meio tempo, Tetsuo segue o conselho de Lady Miyako e resolve conhecer mais a fundo seus próprios poderes e fraquezas.

A bordo de um porta-aviões americano, cientistas de todo o mundo se reúnem para estudar o fenômeno Akira e estão prestes a descobrir que os exércitos de vários países enviaram uma tropa de elite formada por jovens para eliminar a ameaça. Este pelotão, entretanto, não suspeita que pode estar marchando para uma missão suicida. Então, o insano e descontrolado Tetsuo se teleporta para dentro da embarcação militar e provoca pânico geral, mas o comandante se recusa a acreditar que os estragos tenham sido feitos por ele.

Enquanto isso, Lady Miyako, Masaru e Kiyoko tentam convencer Kay a ajudá-los contra Tetsuo. Embora não possua habilidades psíquicas, Kay é uma poderosa médium capaz de canalizar as forças de vários outros paranormais ao mesmo tempo. Lady Miyako explica que a personalidade de Akira foi destruída por seu poder, transformando-o em uma

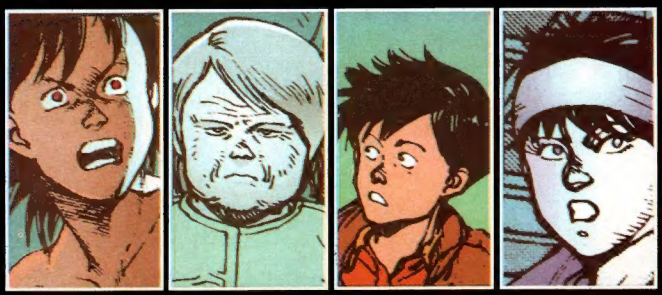


Kaneda Kiyoko Akira Chiyoko

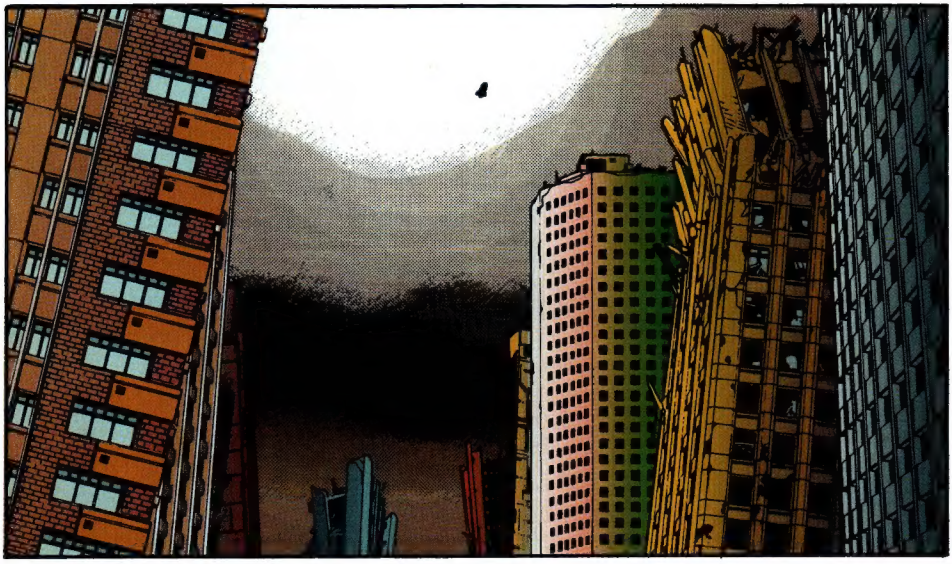
espécie de instrumento para a energia faminta que se apossou dele e, segundo ela, o mesmo pode estar acontecendo com Tetsuo, que provoca a devastação parcial da Lua e torna-se uma ameaça em potencial.

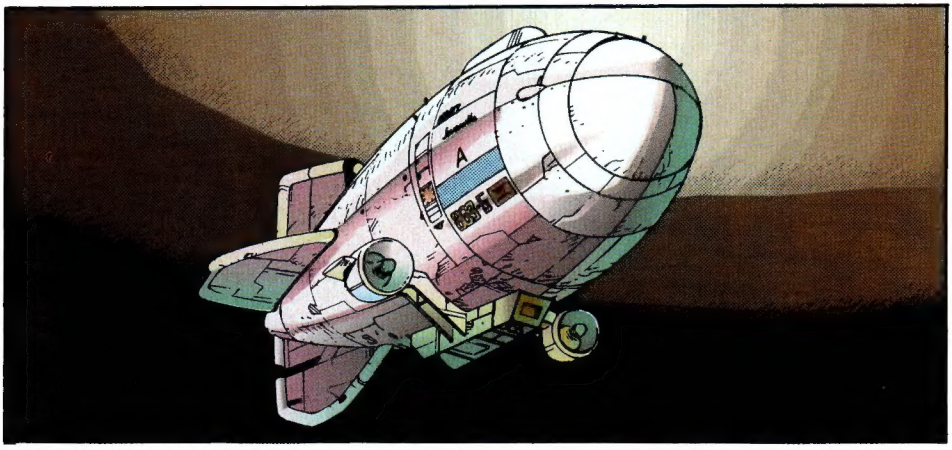
Kaneda fica furioso ao saber dos riscos da missão de Kay e jura matar Tetsuo com as próprias mãos. Logo depois, ele e seus aliados, incluindo Kai e o Curinga, preparam-se para a batalha e armam-se até os dentes. O "alvo" deles, entretanto, começa a se descontrolar, matando vários seguidores, e seu braço artificial sofre uma mutação. Apenas Kaori consegue aplacar temporariamente a sua fúria. Após um breve interlúdio, Tetsuo desperta novamente e volta a atacar o porta-aviões, mas é baleado no coração pelo comandante. Então, de forma aterrorizante, ele dá uma risada enlouquecida, como se anunciasse o fim do mundo e começa a sofrer mais mudanças físicas. O monge Karma Tangi explica que o corpo de Tetsuo já não é mais suficiente para abrigar tanto poder. Por isso a devastadora energia tenta absorver tudo ao seu redor. Acontece uma pequena batalha entre o jovem paranormal e as forças navais, mas Tetsuo toma controle total dos equipamentos.

Kay, canalizando os poderes de Lady Miyako, Masaru e Kiyoko, enfrenta Tetsuo mas, antes que possa ser aniquilada por seu inimigo, se teleporta para longe da destruição. Ele, entretanto, sofre um colapso provocado pela fome insaciável da energia que o consome. Então, enquanto seu assistente pondera sobre o futuro e a ruina do império, Akira desperta.

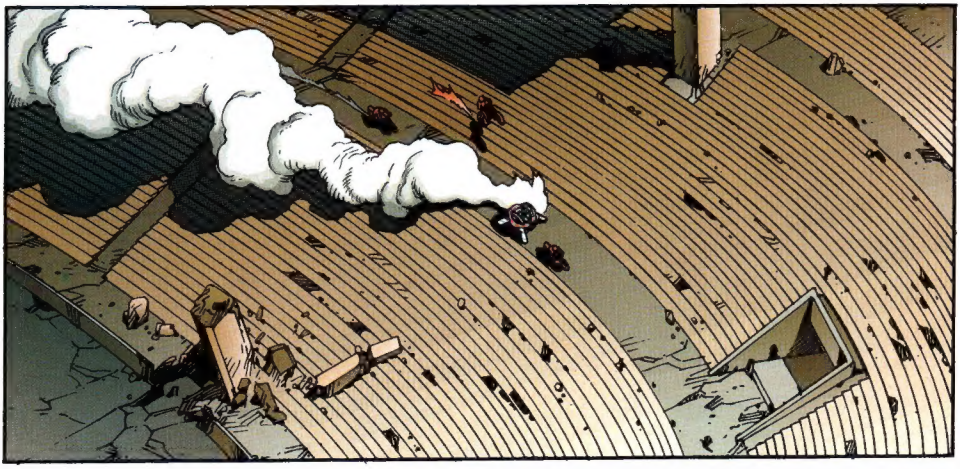


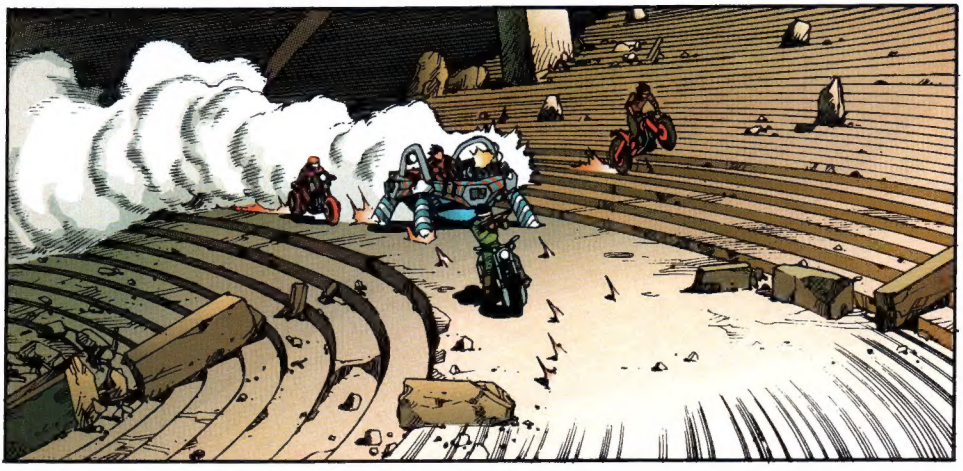
Tetsuo Masaru Kai Kay

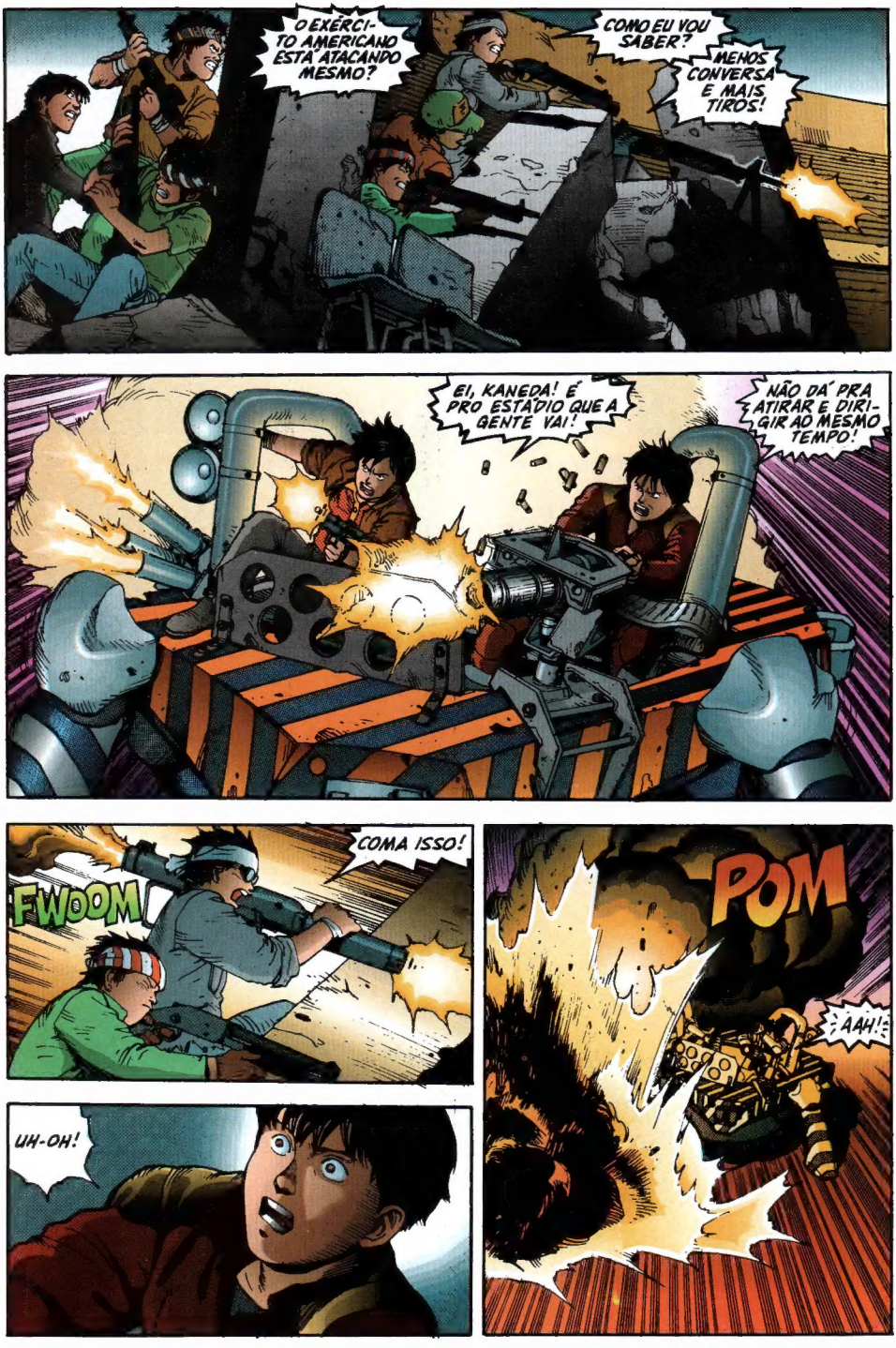




MUDEI A ROTA PARA O SETOR OESTE E...
...ESTOU PROCURANDO UM BOM LOCAL DE POUSO.

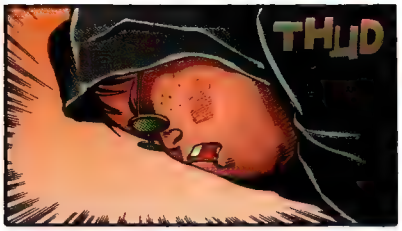


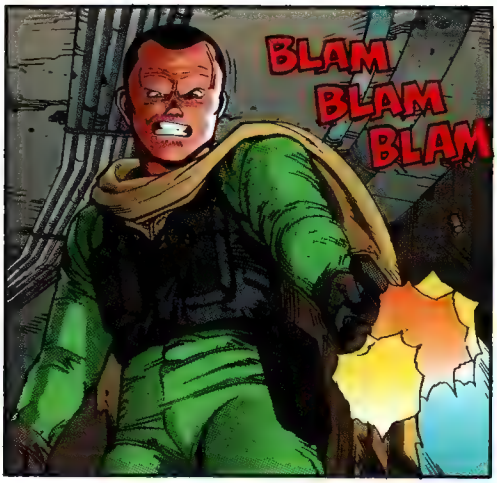


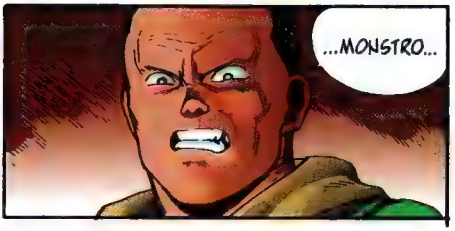

O EXÉRCITO AMERICANO ESTÁ ATACANDO MESMO?
COMO EU VOU SABER?
MENOS CONVERSA E MAIS TIROS!
EI, KANEDA! É PRO ESTÁDIO QUE A GENTE VAI!
NÃO DÁ PRA ATIRAR E DIRIGIR AO MESMO TEMPO!
FWOOM
COMA ISSO!
UH-OH!
POM
AAH!

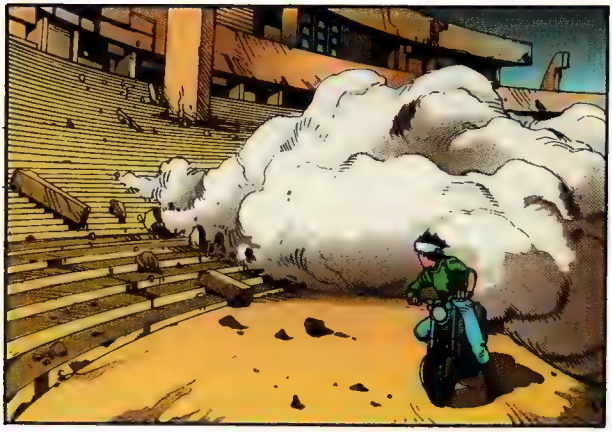
GONGONG
HÃ?!
O QUÊ...?
AGORA!
TAK
OH...
BANG
!!AAAH!

POK

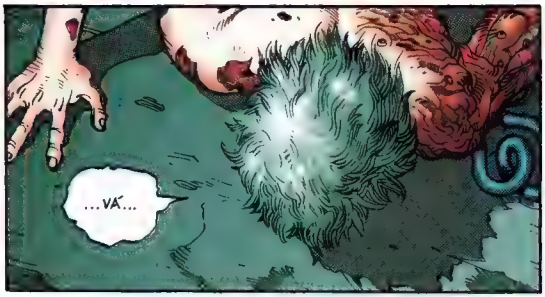

THUD


BLAM
BLAM
BLAM


...MONSTRO...



NÓS CONSEGUIMOS!
BHOON!
ESTÃO VIVOS!!
RRRRN
ATACAAAAR!
TOM TOM TOM


...VÁ...

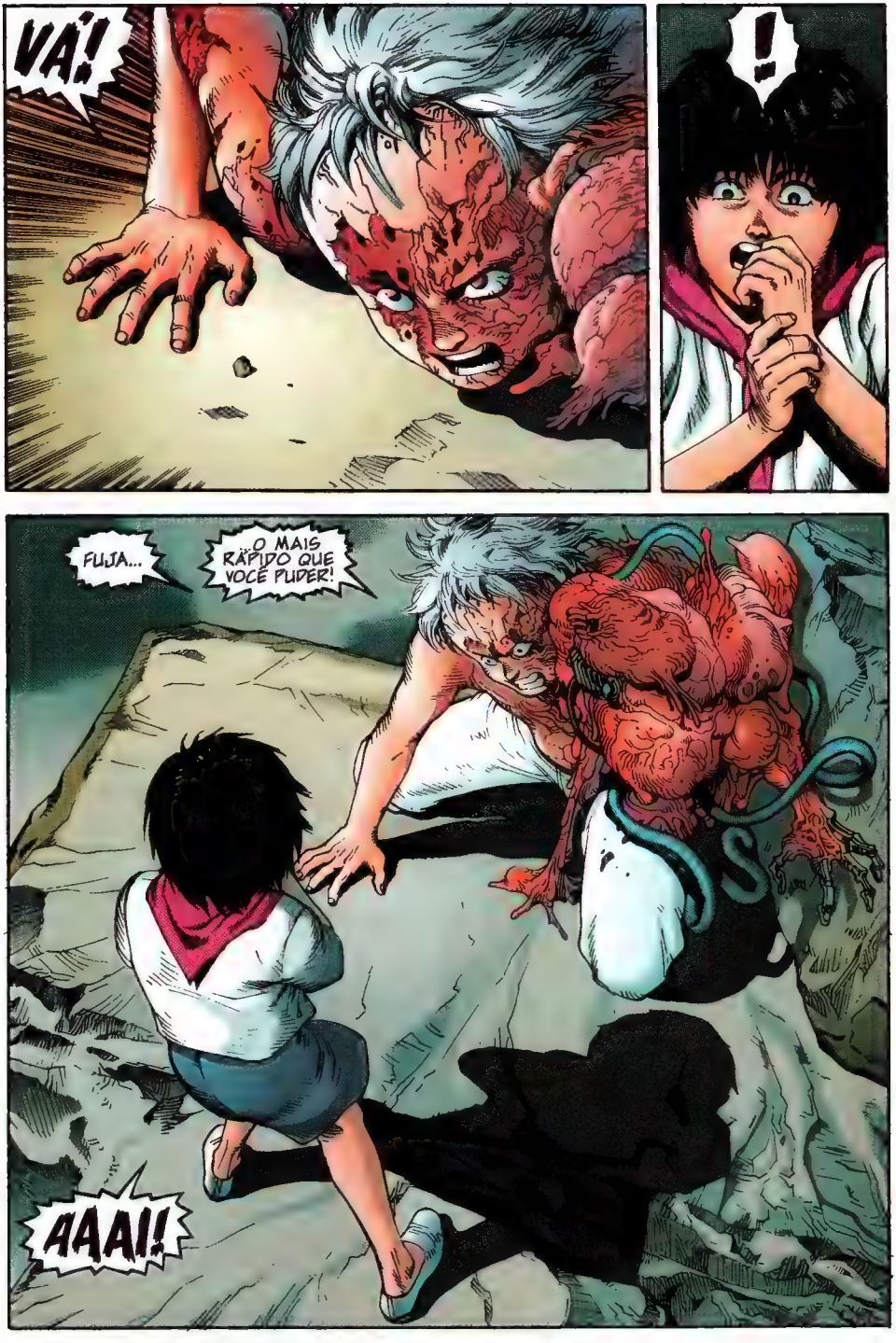
CAIA...
...FORA... DAQUI...

O QUÊ?

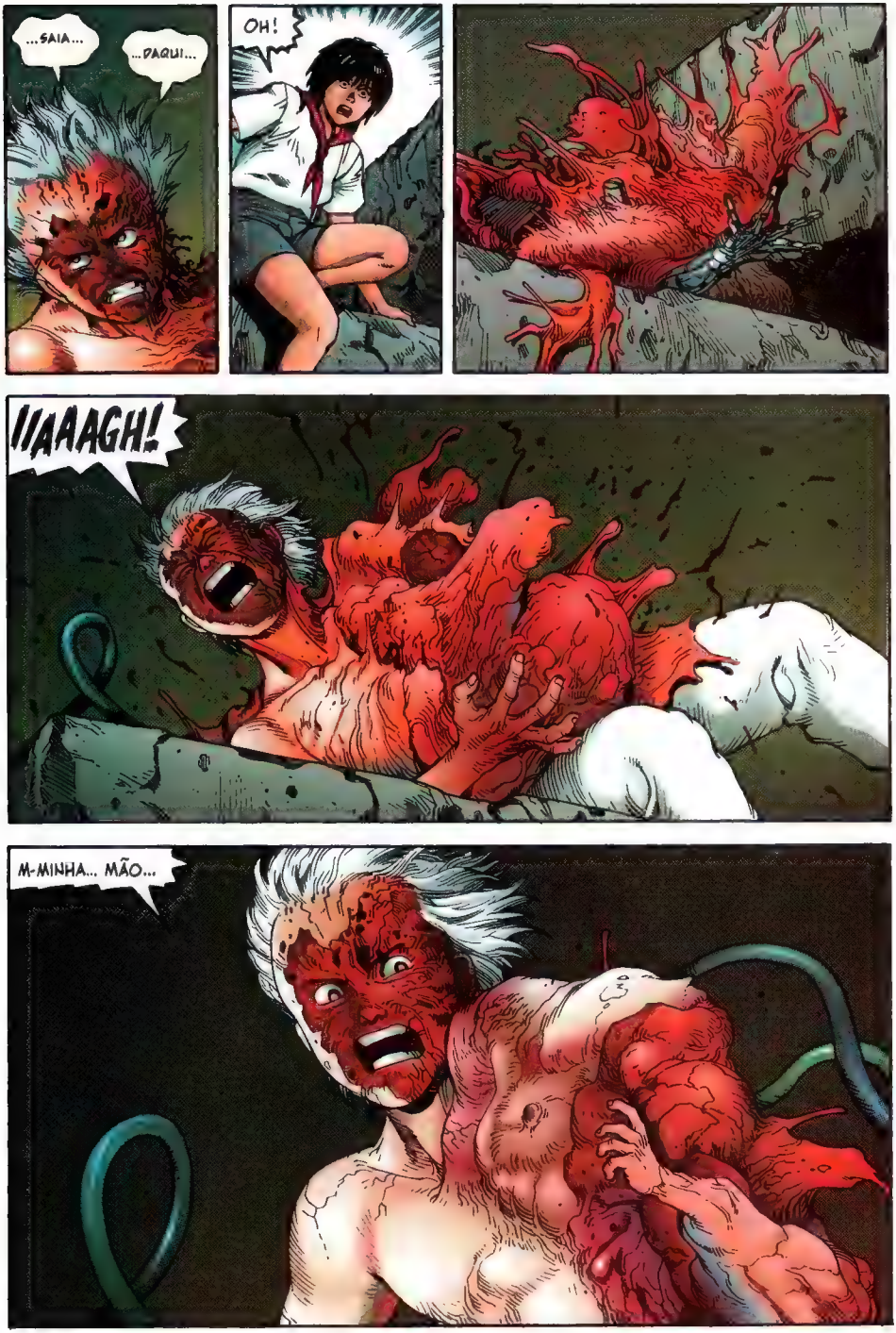
MAS...
VOCÊ ESTÁ FERIDO. EU...

VÁ... VÁ PRA BEM LONGE DAQUI...

MESTRE TETSUO!


VÁ!
!
FUJA...
O MAIS RÁPIDO QUE VOCÊ PUDER!
AAAI!

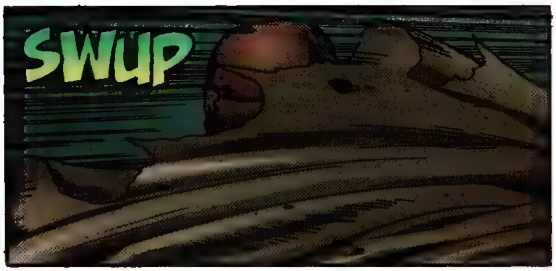
AAARGH!
SHRRRP
PLOP
HUH!
HUH!
HUH!

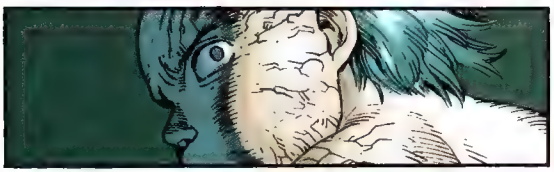

...SAIA...
...DAQUI...
OH!
IIAAAGH!
M-MINHA... MÃO...

AAAARGH!
OH!
KRAK
RRUMMBLE
IÁÁÁ!
KRASH

RRUMBLERRUMMBLE
HUH!
HUH!

HUH!
HUH!
HUH!
TAK
HUH!
HUH!


SWUP



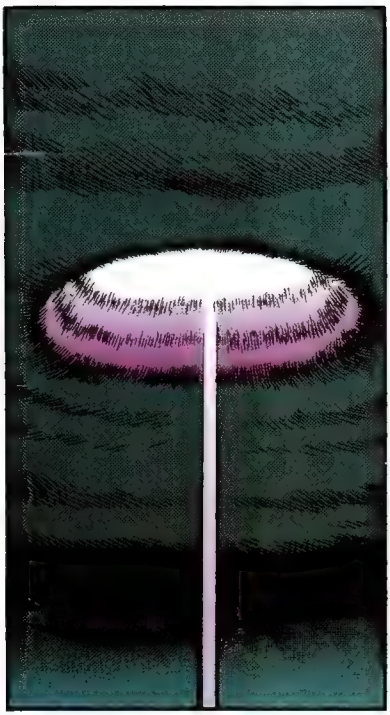
NÚMERO 41!

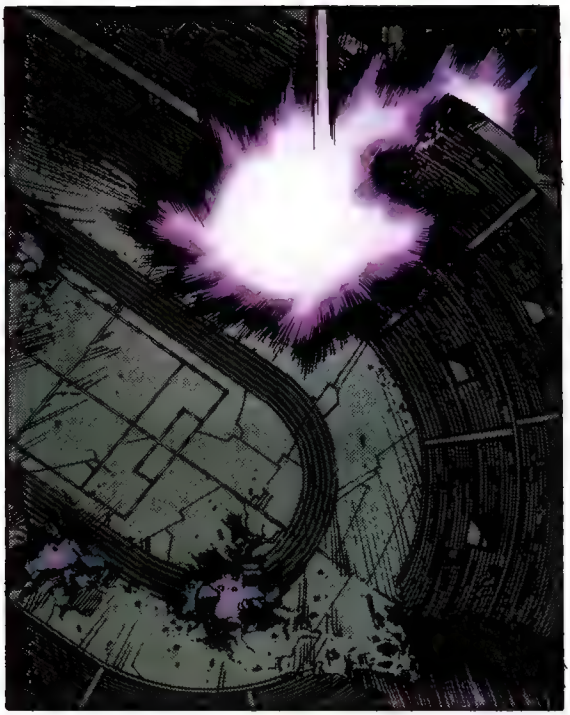
FINALMENTE!

OLHE...
MEU BRAÇO VOLTOU.

MINHA MÃO...
Veeep

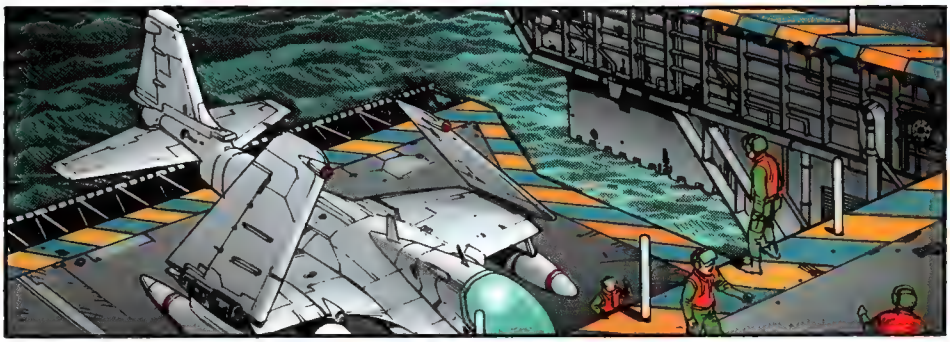
SOL
740

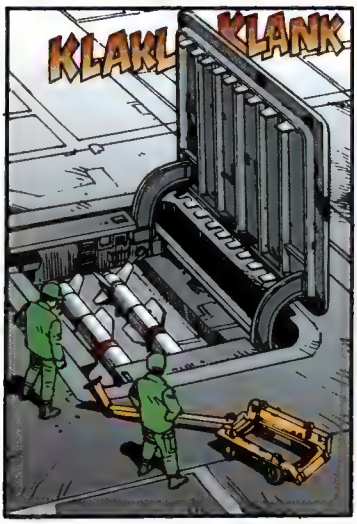


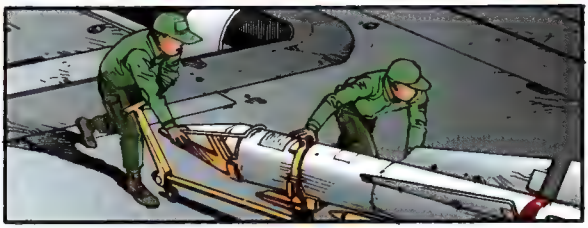


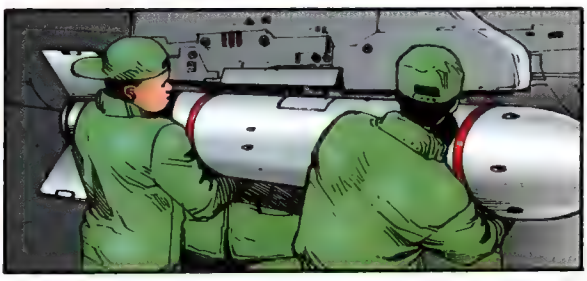
IAAAGH!
AAAAA!

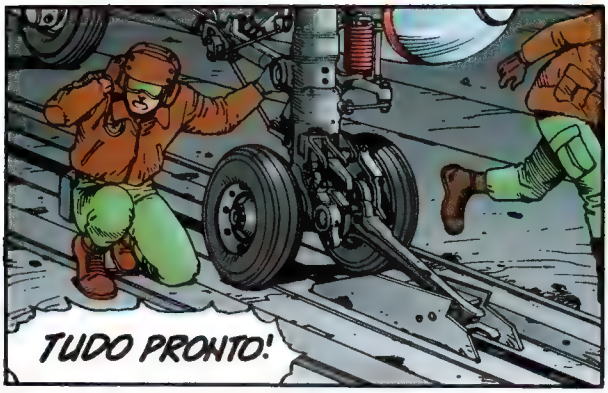
KRUMBLE
UAU!
FU-JAM!
NÃO ENTREM EM PÂNICO!
ENQUANTO LORDE AKIRA ESTIVER CONOSCO, NÃO HÁ O QUE TEMER!

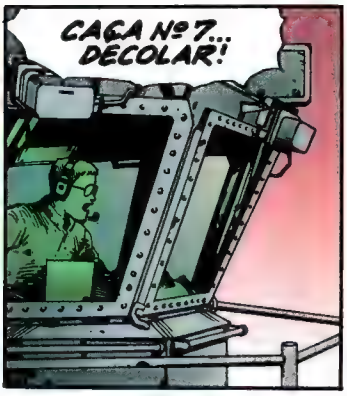


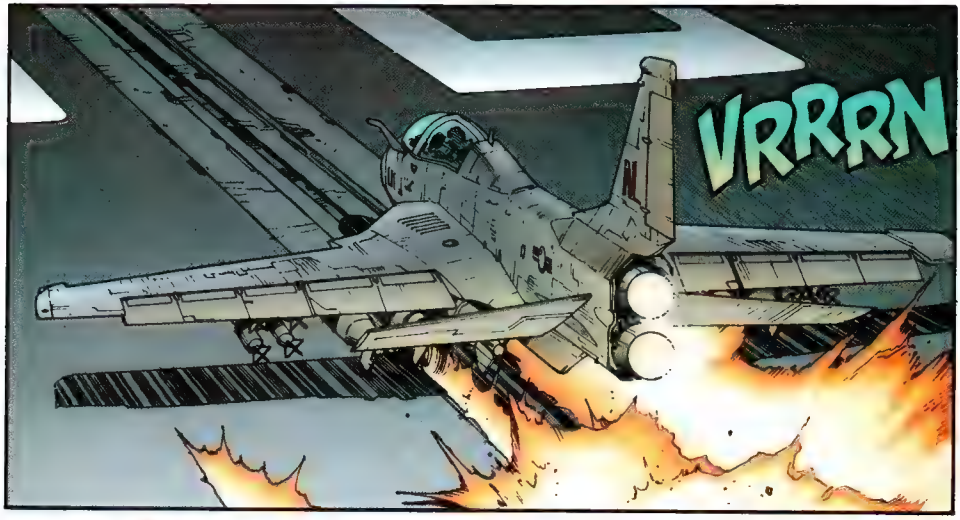

KLAK!
KLANK



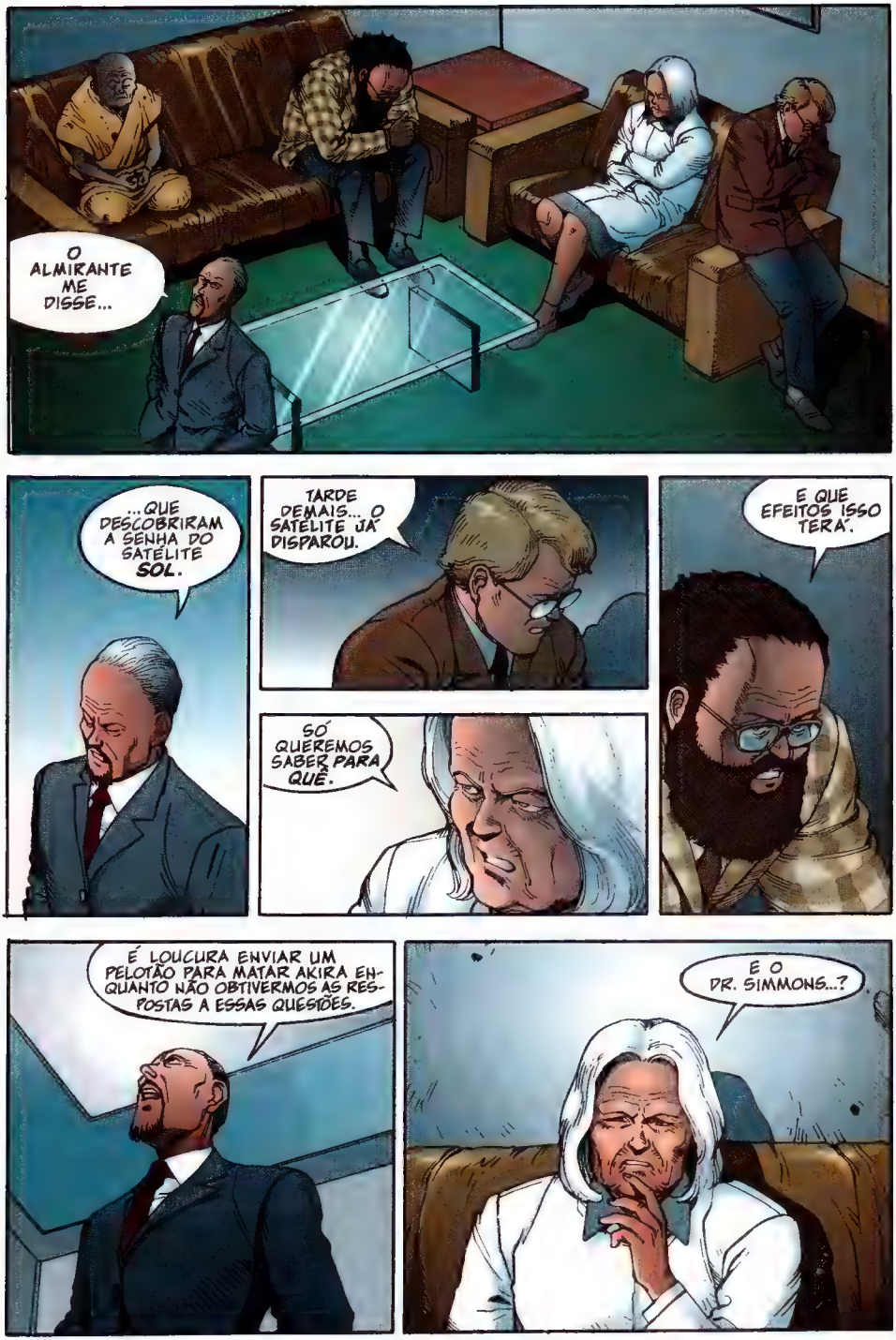



TUDO PRONTO!

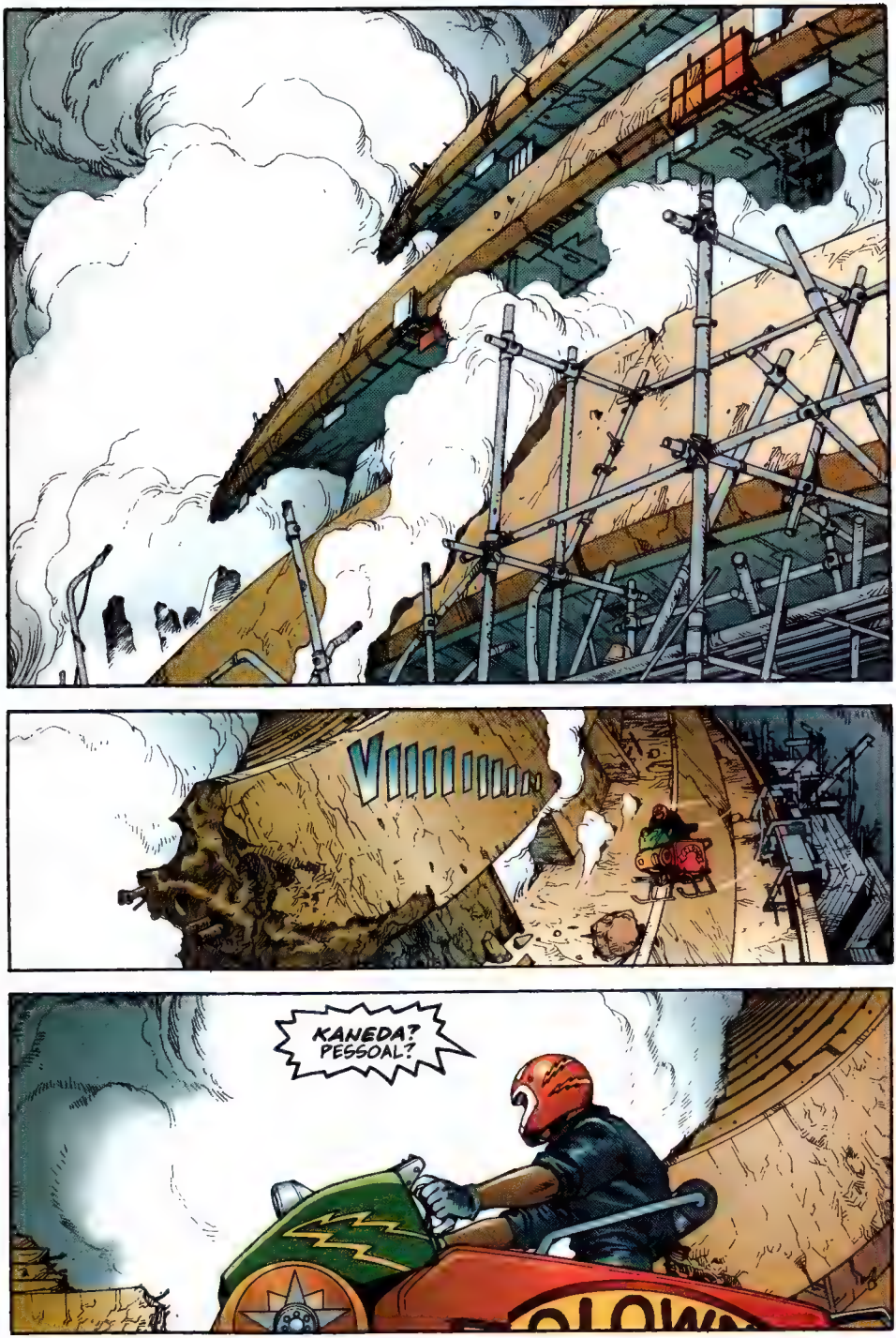

CAÇA Nº 7... DECOLAR!

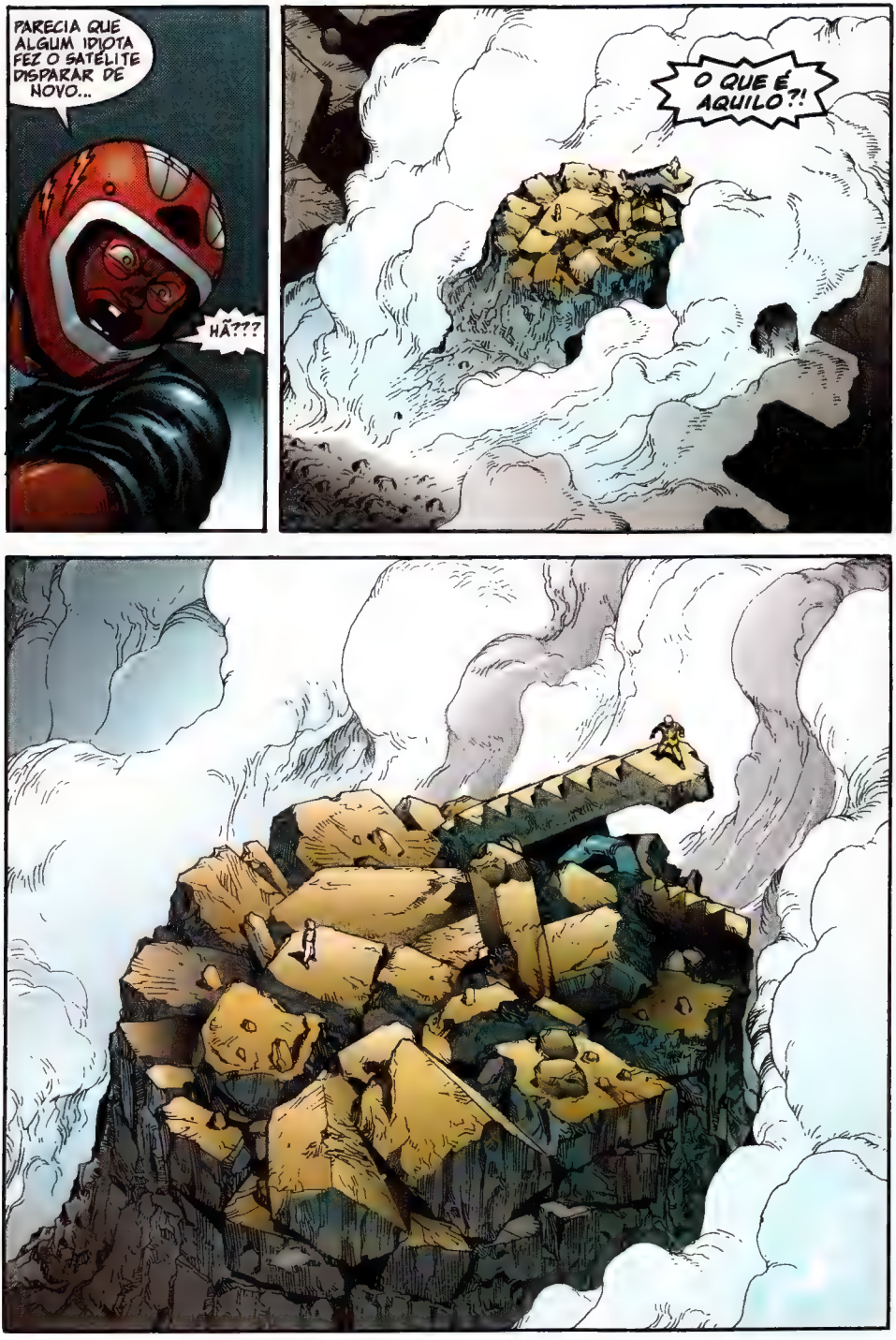

VRRRN

307


O ALMIRANTE ME DISSE...
...QUE DESCOBRIRAM A SENHA DO SATÉLITE SOL.
TARDE DEMAIS... O SATÉLITE JÁ DISPAROU.
E QUE EFEITOS ISSO TERÁ.
SÓ QUEREMOS SABER PARA QUÊ.
É LOUCURA ENVIAR UM PELOTÃO PARA MATAR AKIRA ENQUANTO NÃO OBTIVERMOS AS RESPOSTAS A ESSAS QUESTÕES.
É O DR. SIMMONS...?

O PLANO É O SEGUINTE... TODA A FROTA ENTRARÁ PELA BAÍA DE TOKYO PARA UM ATAQUE FRONTAL. NOTIFIQUE O CAPITÃO DE CADA NAVIO.
HIGH VOLTAGE
KLIK
MONSTRO MALDITO!
VOU AFUNDAR A CIDADE INTEIRA DE NEO-TOKYO COM ELE DENTRO!

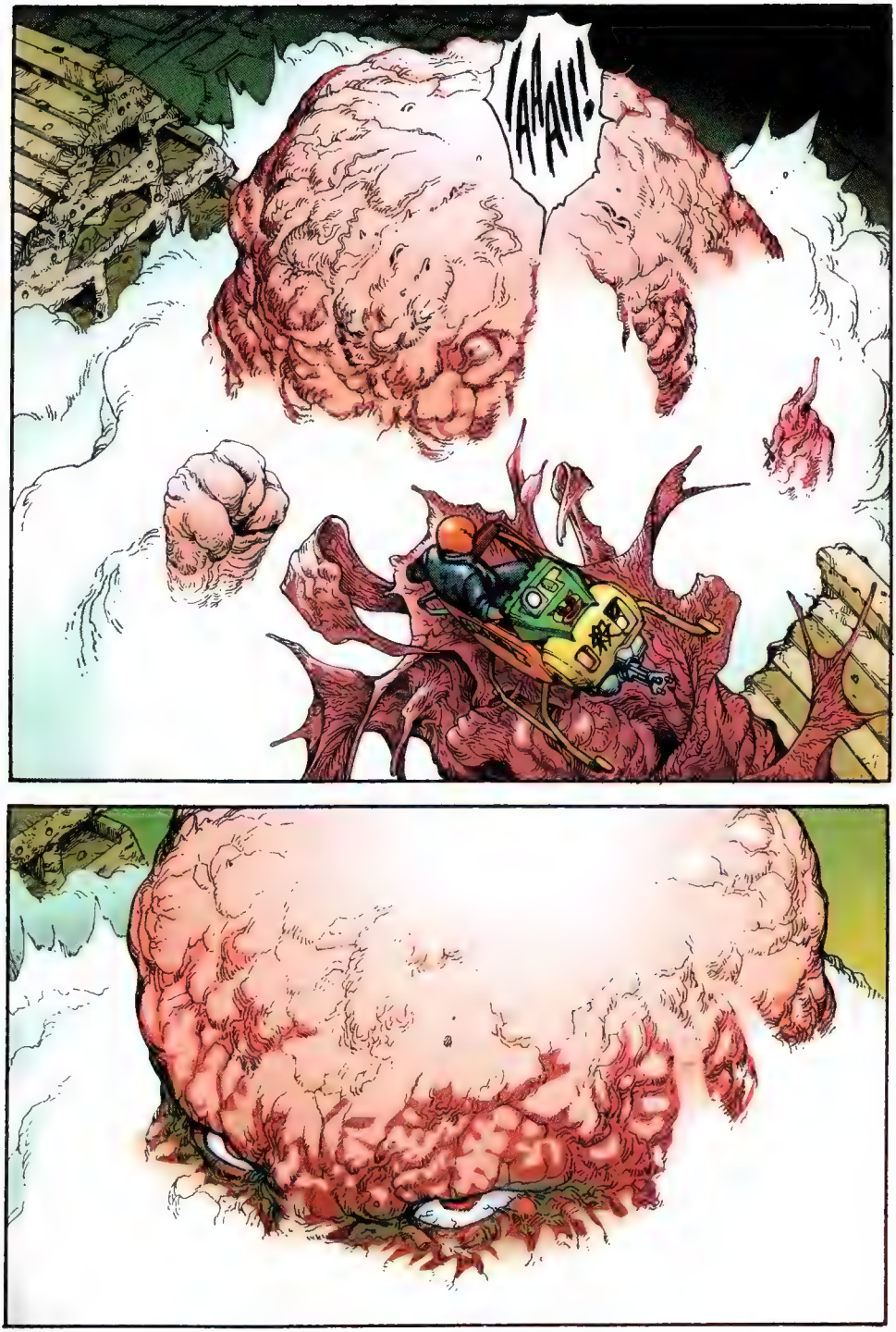

KANEDA?
PESSOAL?


PARECIA QUE ALGUM IDIOTA FEZ O SATÉLITE DISPARAR DE NOVO...
HÃ???
O QUE É AQUILO?!

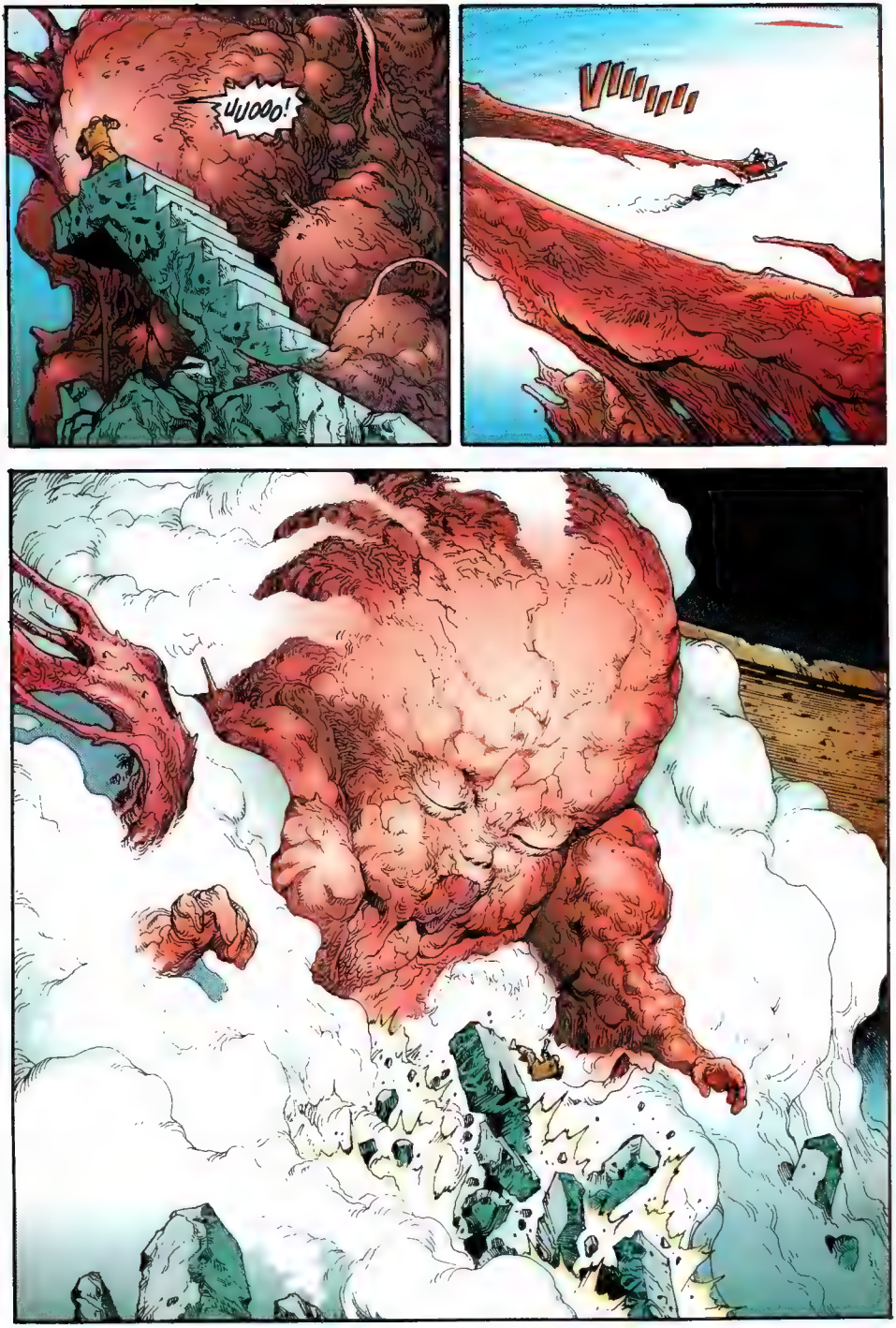
VIIIIIIIII
!
TETSUOOO!
TOKKATOKKA

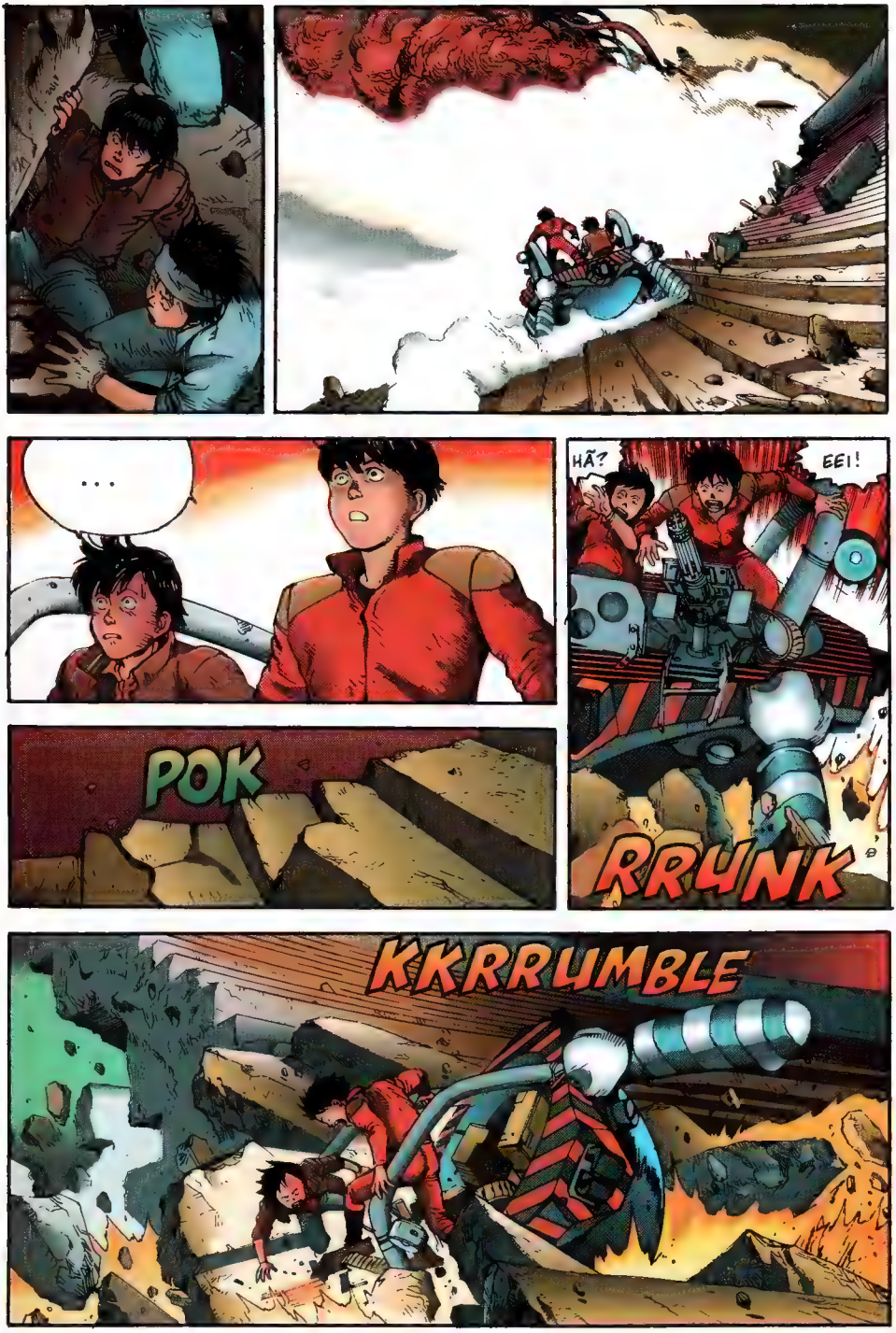
VIII

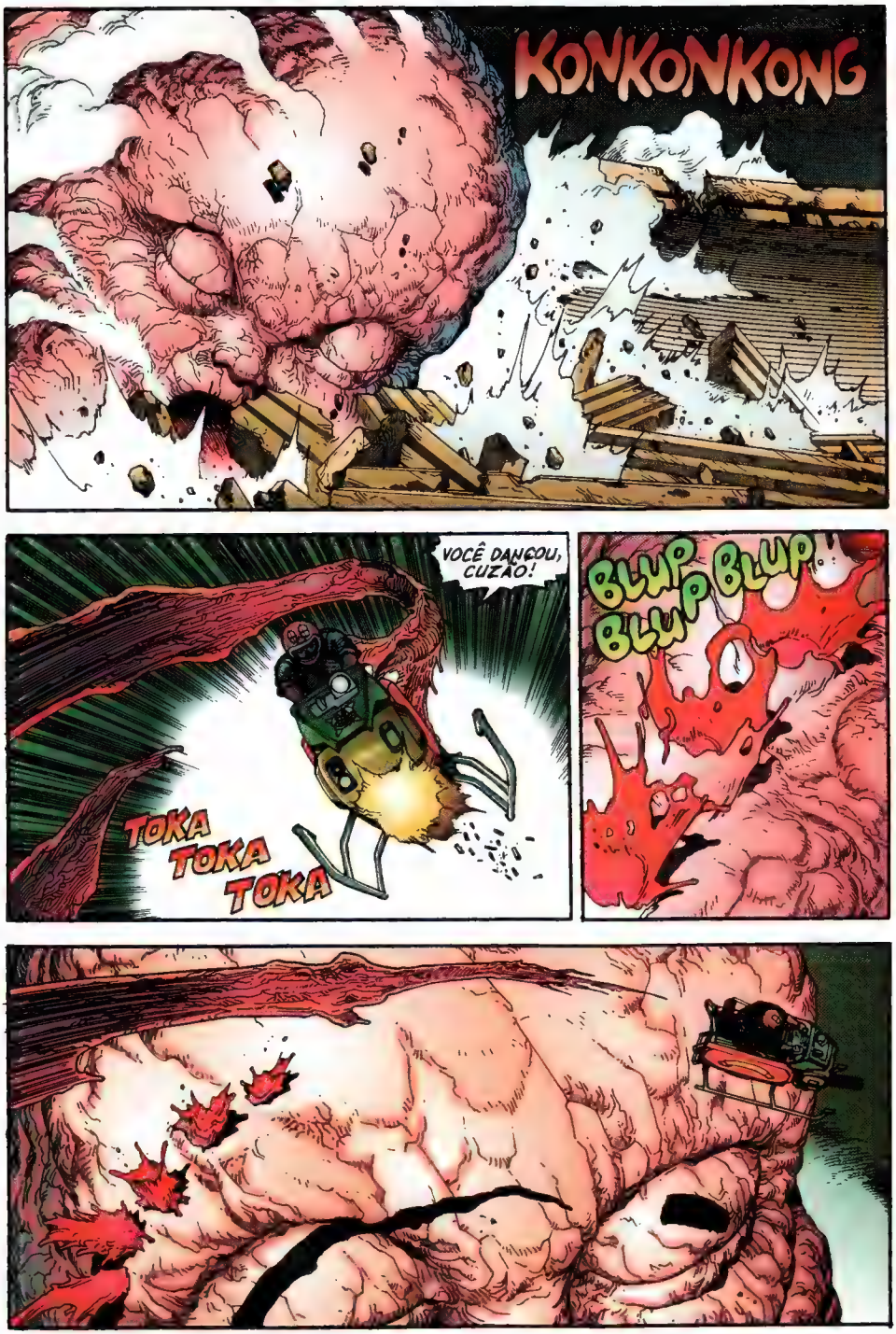
O QUÊ?!
SHP SLUP
!
HUMM?

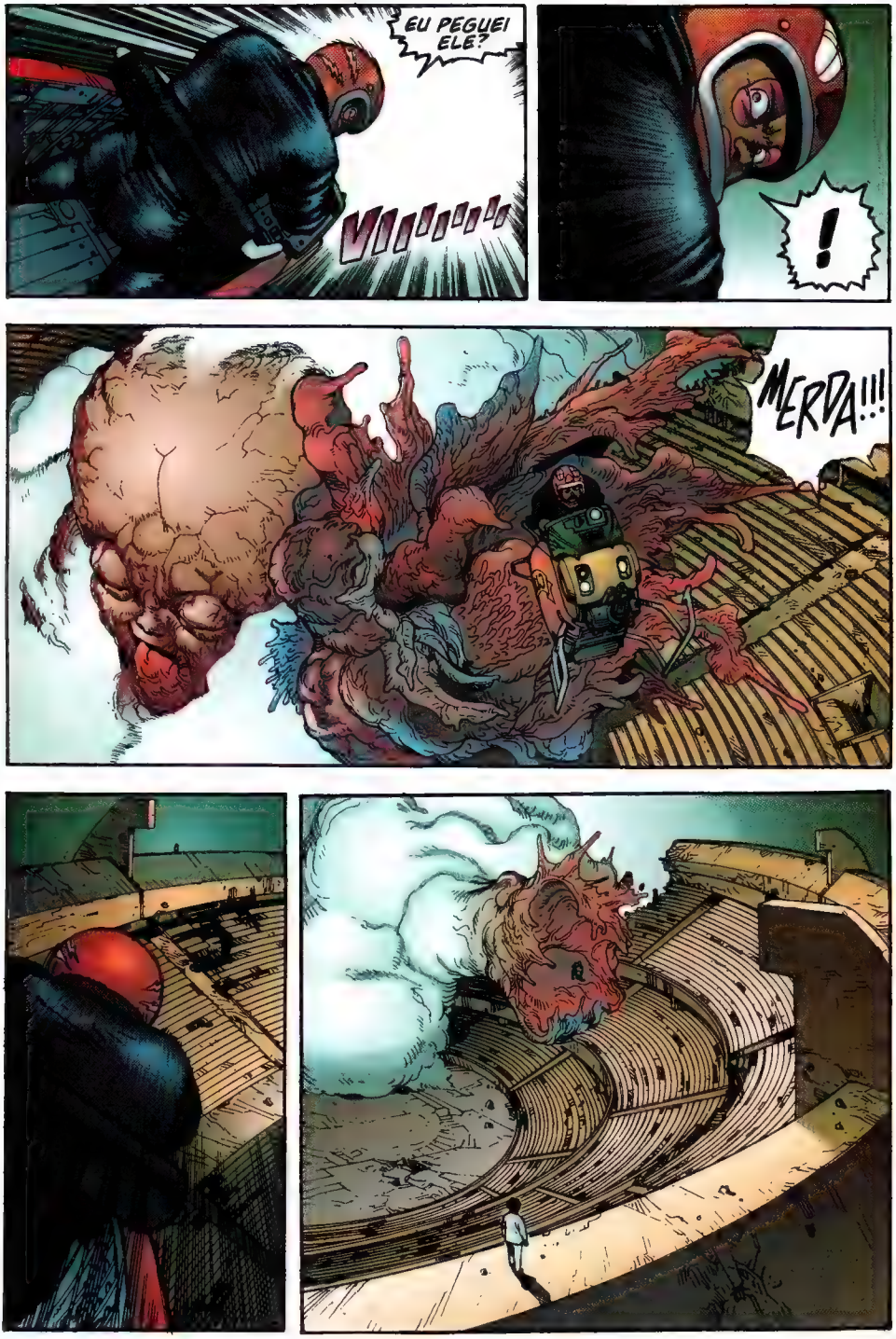

!AHAH!

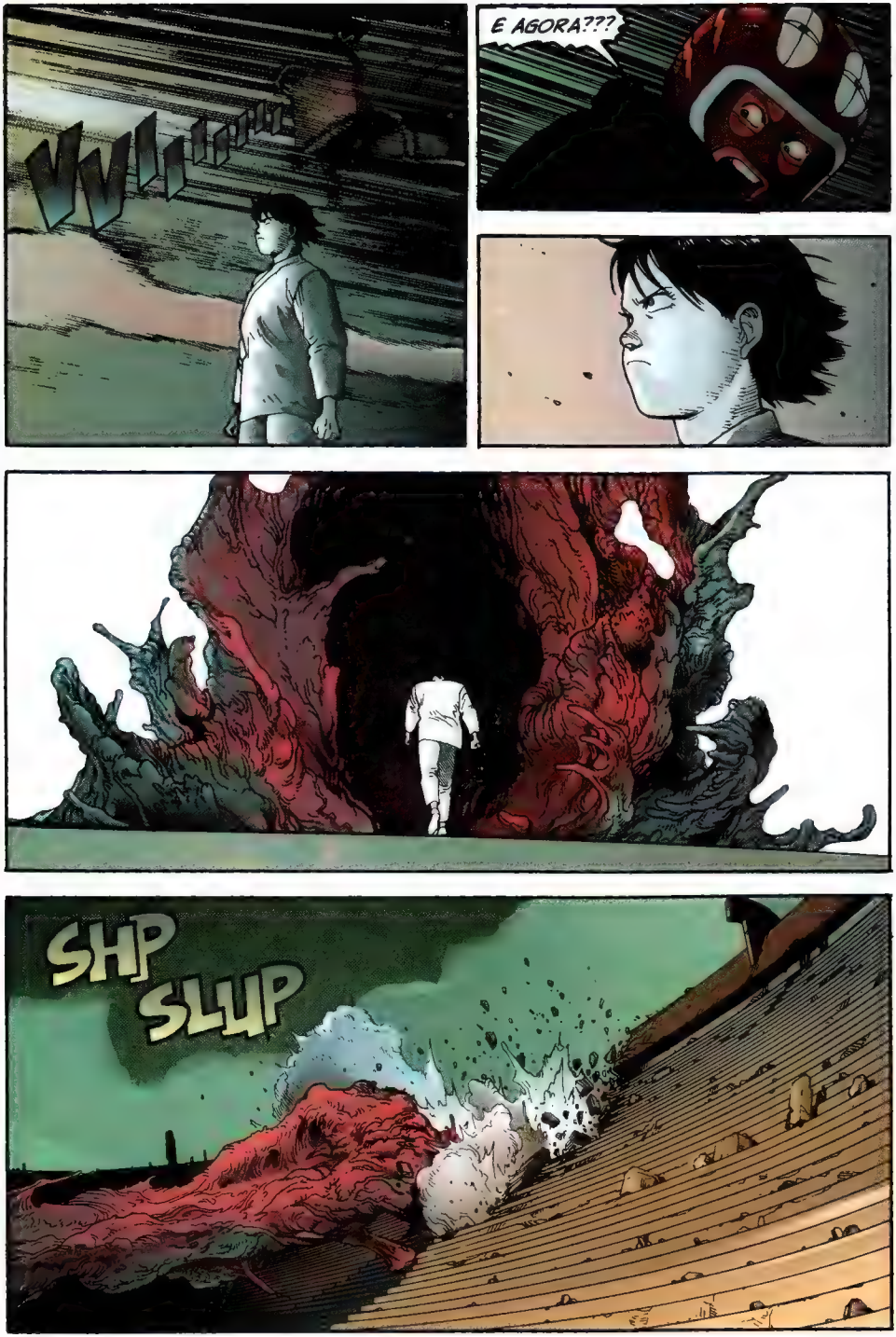
IIRC! ME LARGA! NÃO!!!
MALDI-TO!
vVoOO
TOME ISSO!
ffut
O QUÊ?!
O QUE HÁ DE ERRADO...?

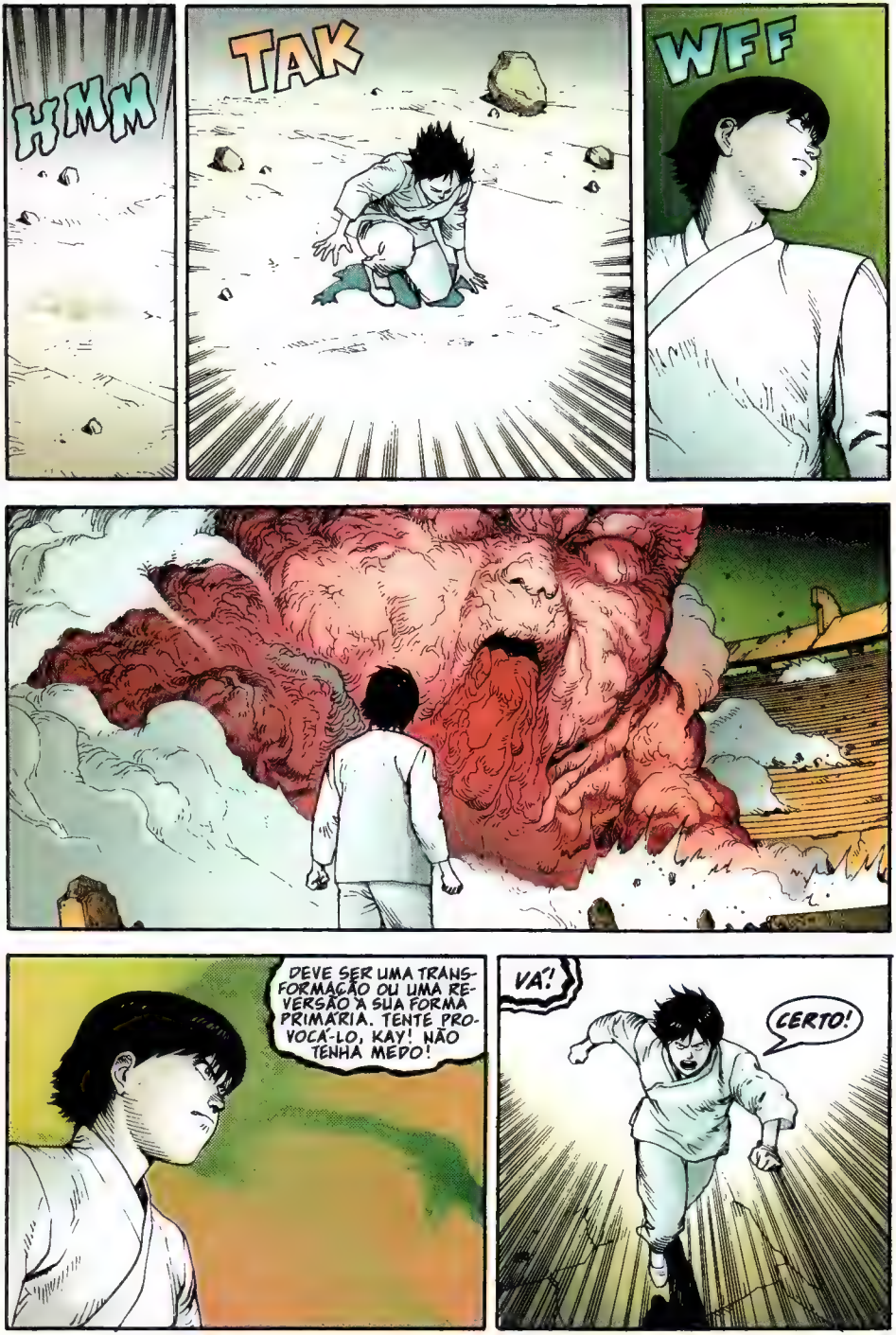

uuooo!
VIIIIIIII


...
HÃ?
EEI!
POK
RRUNK
KKRRUMBLE

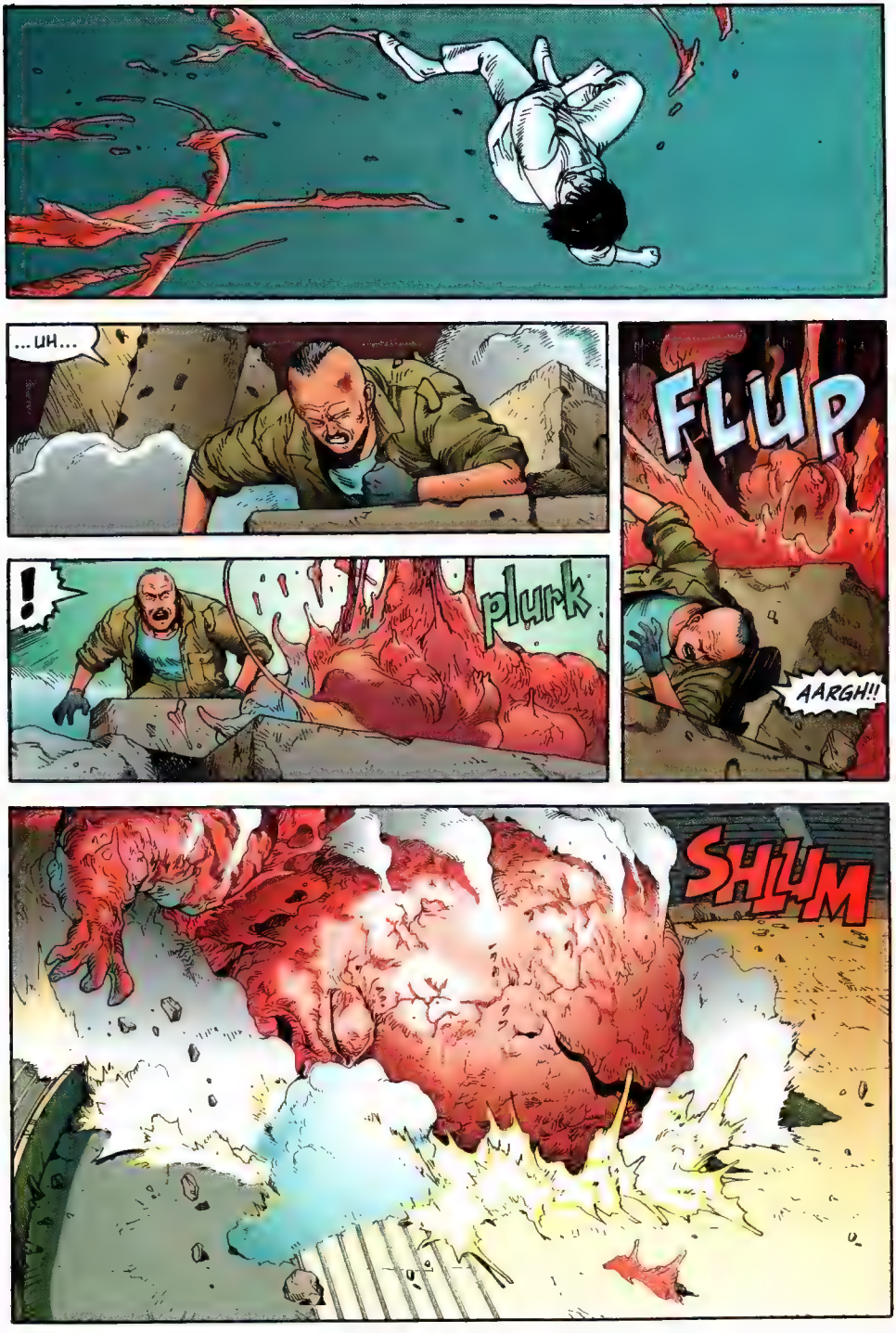

KONKONKONG
VOCÊ DANÇOU, CUZÃO!
TOKA TOKA TOKA
BLUP BLUP BLUP


EU PEGUEI ELE?
VIIIIIIIIU
!
MERDA!!!

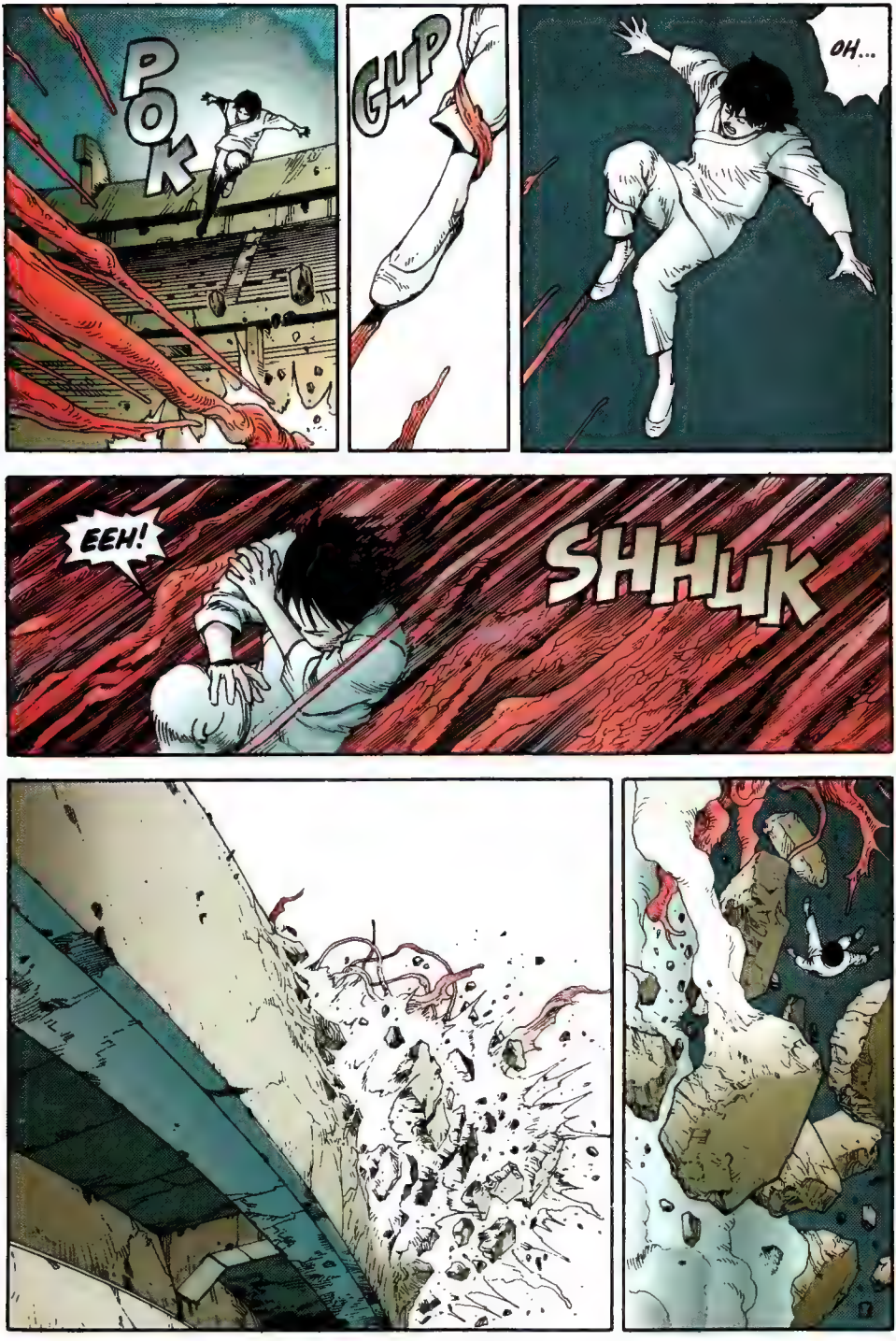

E AGORA???
SHP
SLUP


HMM
TAK
WFF
DEVE SER UMA TRANSFORMAÇÃO OU UMA REVERSÃO À SUA FORMA PRIMÁRIA. TENTE PROVOCÁ-LO, KAY! NÃO TENHA MEDO!
VÁ!
CERTO!

GLISH
GLORP
UA DA UAAAAAAA!!

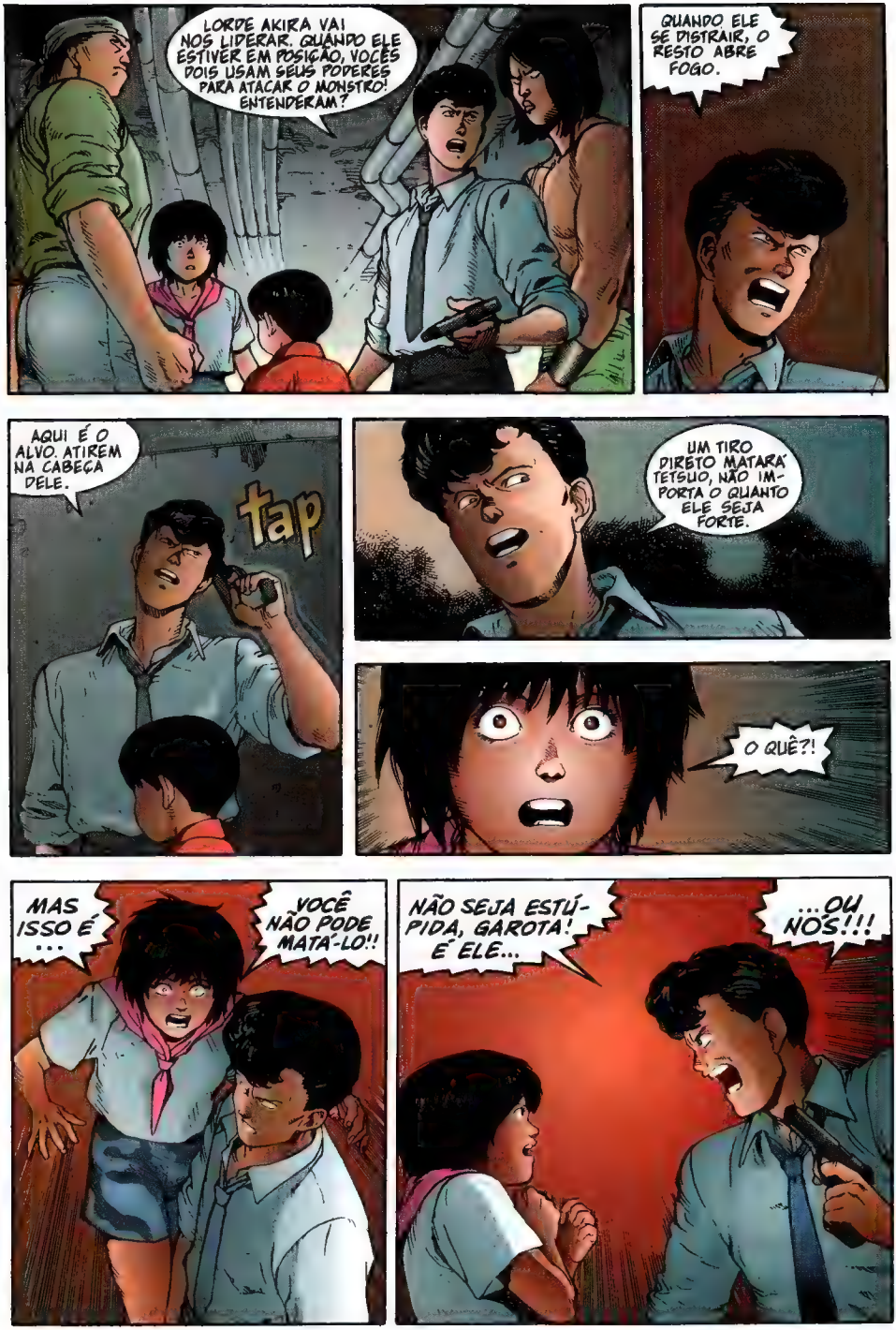

...UH...
FLUP
!
plurk
AARGH!!
SHLUM

TAK
SLUP
GWP!


POK
GUP
OH...
EEH!
SHHUK

rrrnm
UNF!
UNF!
UNF!
OH!
QUEM VEM LÁ?
ALTO!
KAORI...
S-SOCORRO!
POR FAVOR... MESTRE TETSUO PRECISA DE AJUDA!
ENTÃO VOCÊ AINDA ESTÁ INTEIRA...

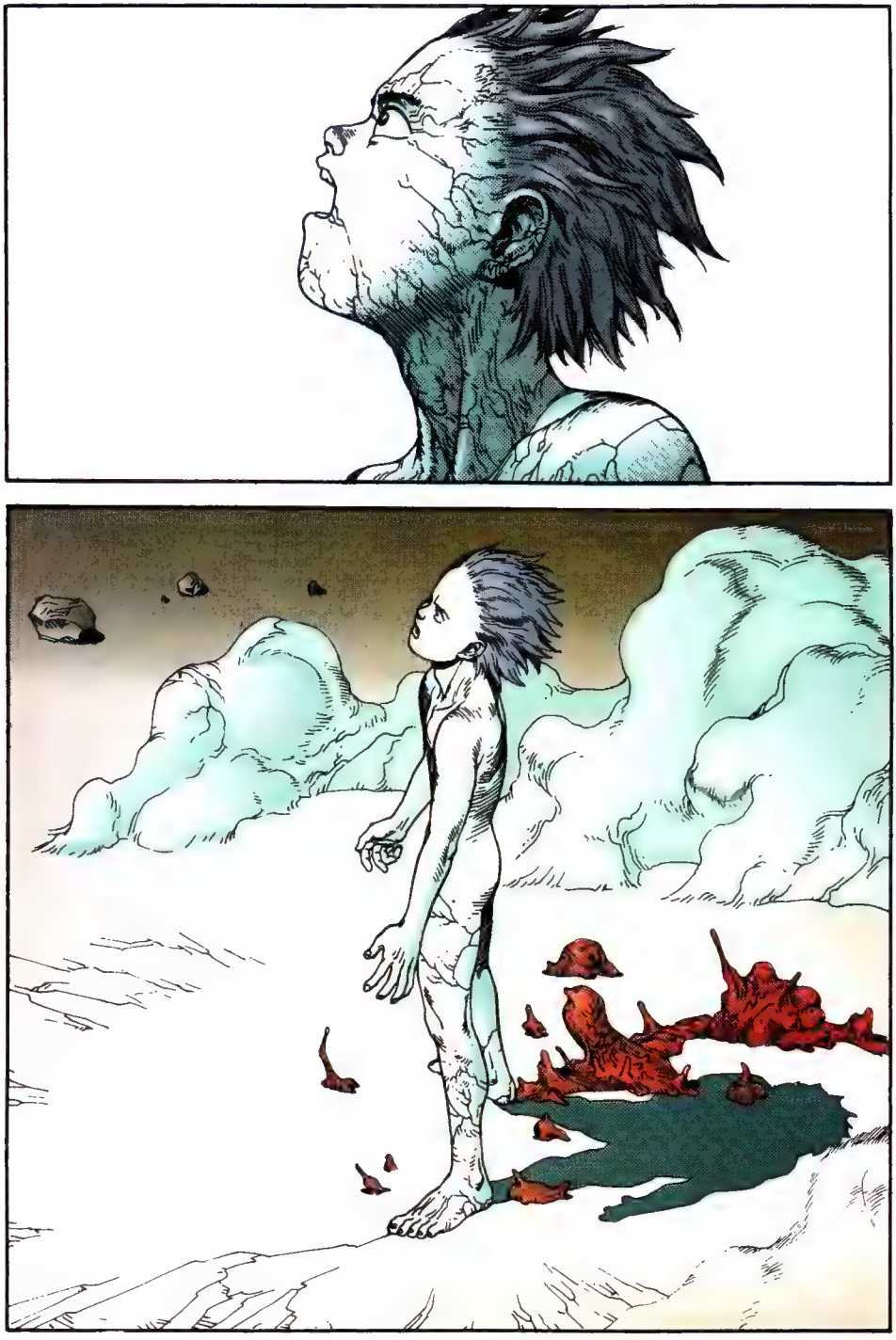
É O CORPO DELE... DE REPENTE, COMEÇOU À...
NO ESTÁDIO! ELE DEVE TER SE FERIDO QUANDO AS PAREDES CAÍRAM!
ONDE ESTÁ ELE AGORA?
COMO EU IMAGINAVA.
ELE DEIXOU VOCÊ VIVER.
FALANDO DE CORPOS... QUAL É A SUA? VOCÊ VENDE O SEU PRA ELE?
NÃO! EU... EU NUNCA...
VOCÊS OUVIRAM.
ELE ESTÁ PERTO! FIQUEM PREPARADOS!
KLIK
KLAK
KLAK


LORDE AKIRA VAI NOS LIDERAR. QUANDO ELE ESTIVER EM POSIÇÃO, VOCÊS DOIS USAM SEUS PODERES PARA ATACAR O MONSTRO! ENTENDERAM?
QUANDO ELE SE DISTRAIR, O RESTO ABRE FOGO.
AQUI É O ALVO. ATIREM NA CABEÇA DELE.
tap
UM TIRO DIRETO MATARÁ TETSUO, NÃO IMPORTA O QUANTO ELE SEJA FORTE.
O QUÊ?!
MAS ISSO É ...
VOCÊ NÃO PODE MATÁ-LO!!
NÃO SEJA ESTÚPIDA, GAROTA! É ELE...
...OU NÓS!!!

VAMOS LÁ, HOMENS!
CERTO!
VOCÊ NÃO PODE...
O GAROTO SERÁ NOSSO ESCUDO...
...SE PRECISARMOS.
DEPENDE DO QUE ACONTECER.
TAK
TAKTAKTAKTAK
HÃ?
MESTRE TETSUOOOO...

QUE VACA!
ELA O CONTROLOU COM SEXO... MAS...
BLAM

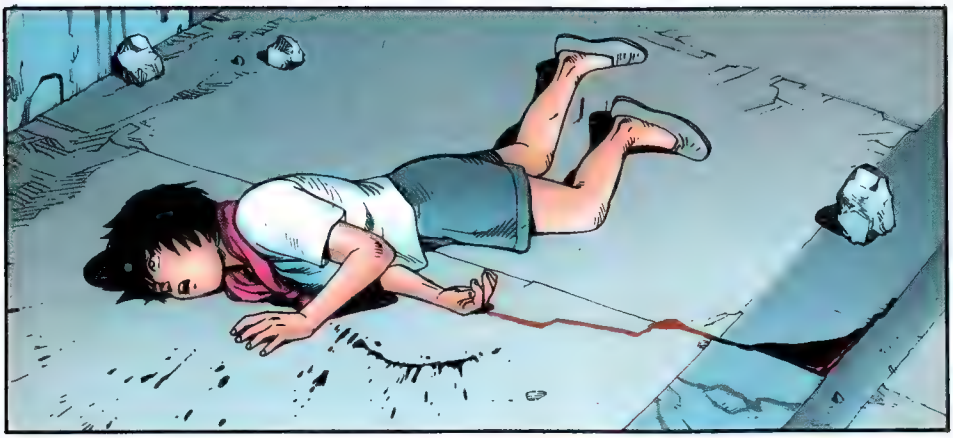
O QUÊ?!
NÚMERO 41!

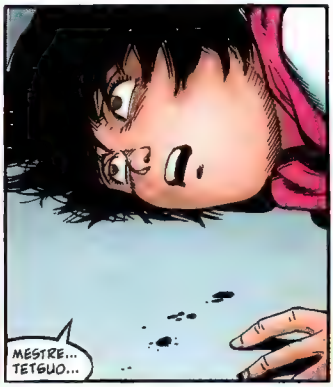


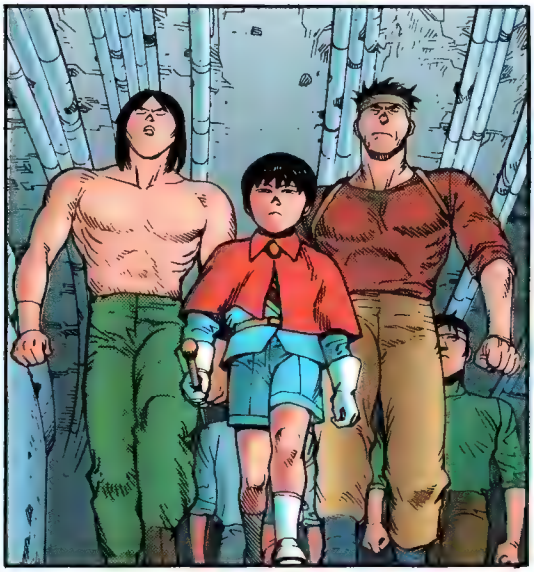
AAH...
KAORI...
...KA...
ORI...

...OH...
MERDA.
...OOH...
DROGA! O CANHÃO JÁ ERA!
AI!
VOU VER O QUE...
DRRRN
TUDO CERTO!

KRUMBLE
VAMOS LÁ!
PRA ONDE?
SÓ TEM UM CAMINHO.
DRRRN
TOM
EI, TETSUO! PRONTOS OU NÃO, AQUI VAMOS NÓS!
RRRRN



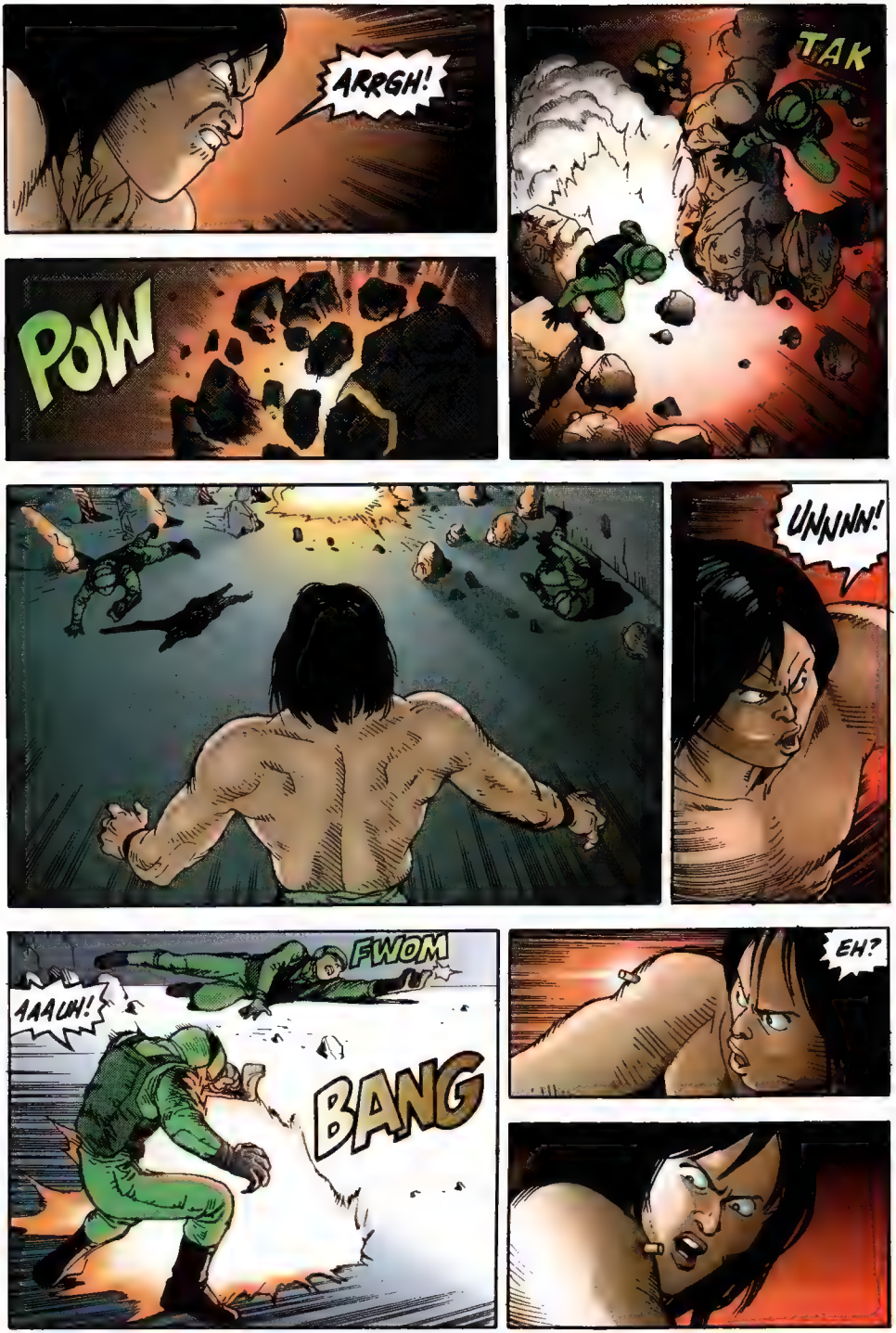

MESTRE...
TETGUO...

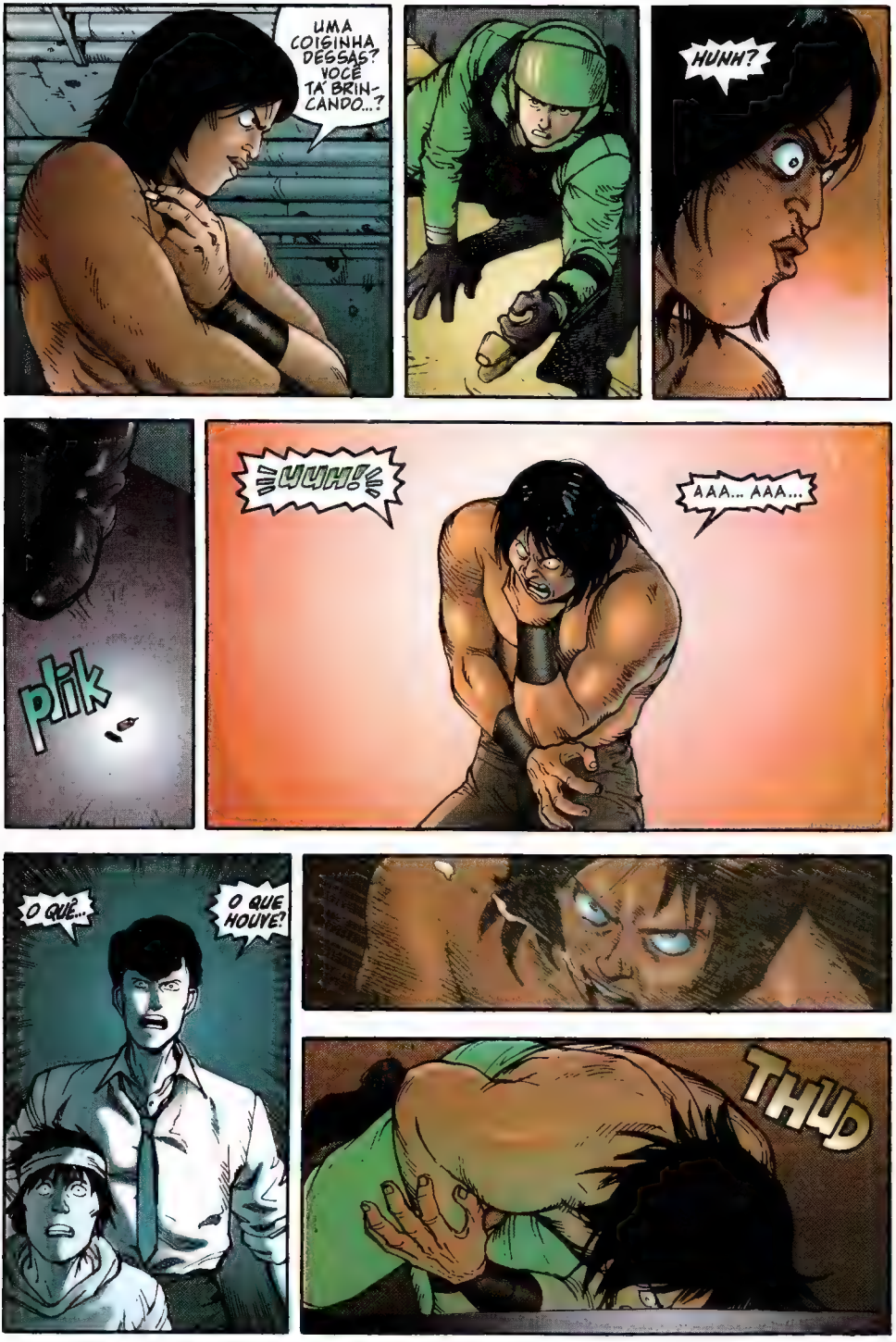


UM AMERICANO!
HÃ?!
CESSAR FOGO!
NÃO ATIREM!
O GAROTO QUE ESTÁ LIDERANDO O GRUPO É AKIRA!

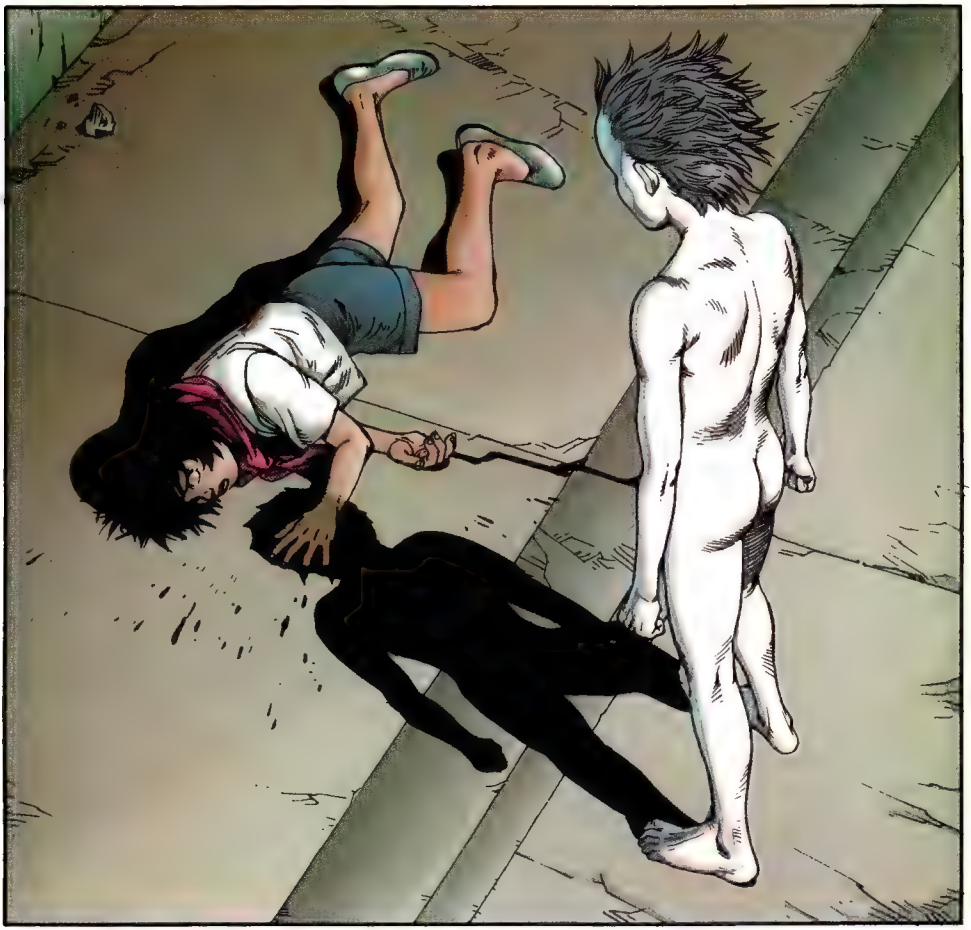
FOGO!
MERDA!
BUDDABUDDA
BUDDA
TRAGAM REFORÇOS!
POK
SHUK
MATEM TODOS, MENOS AKIRA. VOCÊS PODEM DERRUBAR OS OUTROS PARANORMAIS COM ARMAS BIOQUÍMICAS!

ELES NÃO ESTÃO REVIDANDO.
ENTÃO DESCUBRA O QUE QUEREM!
SHF
OOUAAH!
URRGH!
PWOK
!AAAH!
UUUUUUU!


ARRGH!
TAK
POW
UNNNN!
FWOM
AAAUH!
BANG
EH?


UMA COISINHA DESSAS? VOCÊ TÁ BRINCANDO...?
HUNH?
plik
YUH!
AAA... AAA...
O QUÊ...
O QUE HOUVE?
THUD

UFF!
UNF!
ELE MORREU?
O QUE USARAM NELE?
VAMOS SAIR DAQUI!
MALDIÇÃO! ESTÃO FUGINDO!
PRECISO DE COBERTURA!
TOKATOK
BLAM
ATIREM! ATIREM!
TEMOS QUE REUNIR TODAS AS FORÇAS NUMA ÚNICA FRENTE DE ATAQUE COM AKIRA NO CENTRO!



MESTRE TETSUO...
...EU SABIA...
...QUE VOCÊ VIRIA...

...MAS...
...NÃO POSSO...

EDITORA GLOBO

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Marinho (presidente)
João Roberto Marinho (vice-presidente)
Roberto Irineu Marinho, José Roberto Marinho, Luiz Eduardo Velho da Silva Vasconcelos, Antonio Carlos Yazeji Cardoso, Miguel Coelho Netto Pires Gonçalves (conselheiros)

DIRETORIA EXECUTIVA
Ricardo A. Fischer (diretor geral), Fernando A. Costa, Flavio Barros Pinto, Orlando Marques, Carlos Alberto R. Loureiro (diretores)

EDITORIAL
Diretora: Flavia Ceccantini
Editor: Leandro Luigi Del Manto
Redatora: Gisleine de Carvalho
Revisores: Cecilia Bassarani, Paulo Roberto Pompeo
Secretário de Redação: Cicero Lima
Chefe de Arte: José Moreno Capucci
Diagramador: Rony Costa
Assistentes de Arte: Adriana de Cassia Bertolla, Marco Aurélio Ponzio
Produção Externa: Desearte

MARKETING
Diretor de Propaganda e Promoções: José Carlos Madio
Diretor de Comunicação: Mauro Costa Santos
Gerente de Propaganda: Sergio Nicoleti
Gerente de Promoções: Eraine Pellizari
Gerente de Divulgação de Imprensa: Mônica Prioli
Diretora Comercial: Denise Maria Mozol

PUBLICIDADE
Diretor: Geraldo Leite
Gerente: Isabel Leal Borba
Gerente de Contas: Jefferson Fullen
Pesquisa
Gerente: Lidice Salgot
Coordenação
Supervisor: Luiz Carlos Cavalcanti Silva
Coordenador: Ari Lopes Nunes
Administração de Vendas
Gerente: Juarez Leite Santa Clara
Supervisor: Walter de Souza Farias

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini

Editora Globo S/A
Rua do Curtume, 665 - São Paulo - CEP 05065-001 Telefone (011) 874-6000 Telex (011) 81574 - Fax (011) 864-0271

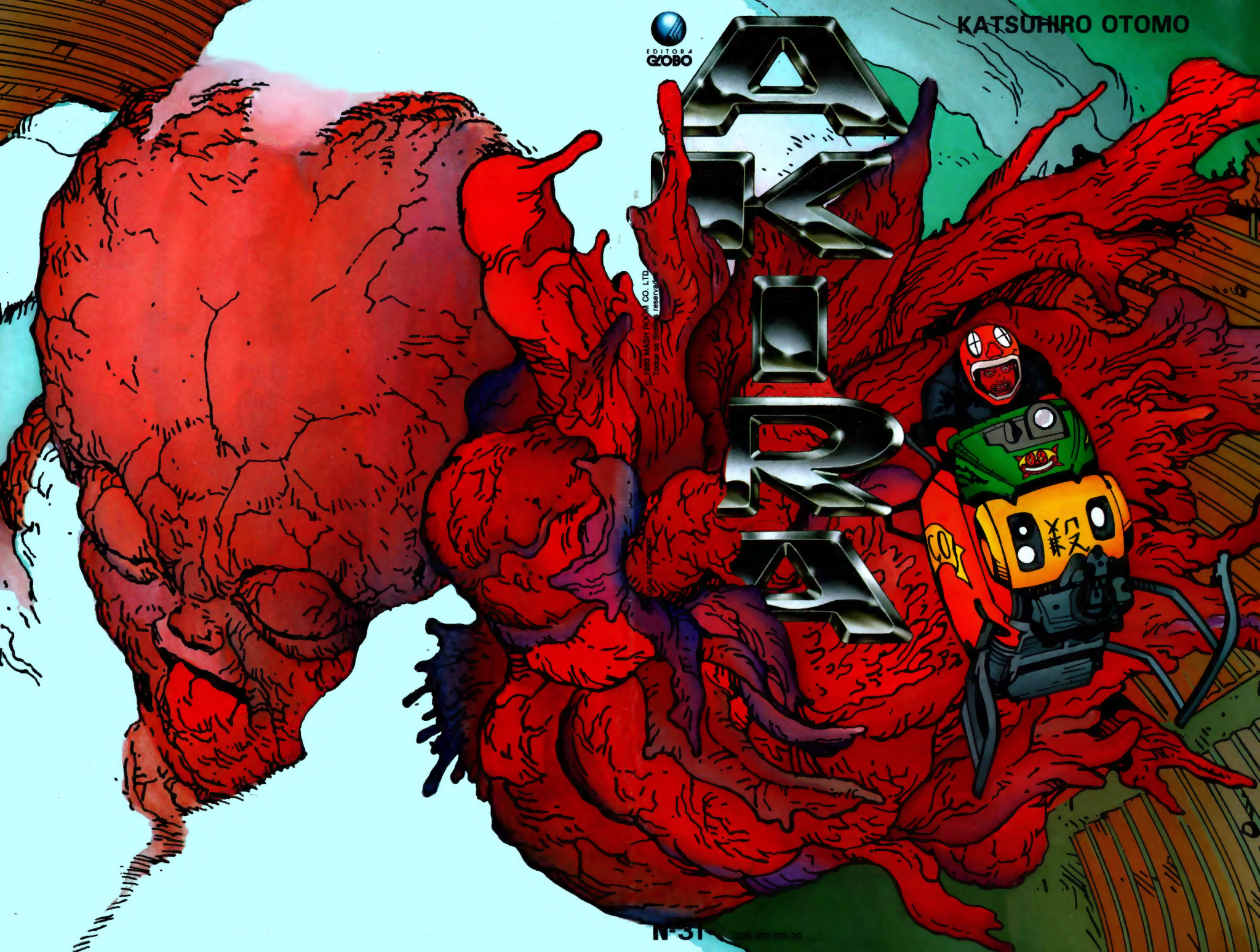
Distribuidor em Portugal
Midesa S/A
Rua Dr. Jose Espirito Santo, Lote 1-A CEP 1900 - Lisboa - Portugal

Julho/1993

Copyright © 1993 MASH ROOM Co. Ltd. Todos os direitos reservados.
Editado pela primeira vez no Japão em 1982 por Kodansha Ltd. Toquio.

A SEGUIR:

REUNIÃO


EDITORA GLOBO
KATSUHIRO OTOMO
AKIRA
©1983 MASH ROOM CO. LTD
Todos os direitos reservados
SEAL Esperanto
N-31

CAPA

Design:

José Moreno Capucci

Arte:

Adriana Bertolla
(sobre desenho original de Katsuhiro Otomo)

EDITORA GLOBO

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Marinho (presidente)
João Roberto Marinho (vice-presidente)
Roberto Irineu Marinho, José Roberto Marinho, Luiz Eduardo Velho da Silva Vasconcelos, Antonio Carlos Yazeji Cardoso, Miguel Coelho Netto Pires Gonçalves (conselheiros)

DIRETORIA EXECUTIVA
Ricardo A. Fischer (diretor geral), Fernando A. Costa, Flavio Barros Pinto, Orlando Marques, Carlos Alberto R. Loureiro (diretores)

EDITORIAL
Diretora: Flavia Ceccantini
Editor: Leandro Luigi Del Manto
Redatora: Gisleine de Carvalho
Revisores: Cecilia Bassarani, Paulo Roberto Pompêo
Secretário de Redação: Cicero Lima
Chefe de Arte: José Moreno Capucci
Diagramador: Rony Costa
Assistentes de Arte: Adriana de Cássia Bertolla, Marco Aurélio Ponzio
Produção Externa: Desearte

MARKETING
Diretor de Propaganda e Promoções: José Carlos Mádio
Diretor de Comunicação: Mauro Costa Santos
Gerente de Propaganda: Sérgio Nicoleti
Gerente de Promoções: Emane Pellizari
Gerente de Divulgação de Imprensa: Mônica Prioli
Diretora Comercial: Denise Maria Mozol

PUBLICIDADE
Diretor: Geraldo Leite
Gerente: Isabel Leal Borba
Gerente de Contas: Jefferson Fullen
Pesquisa
Gerente: Lidice Salgot
Coordenação
Supervisor: Luiz Carlos Cavalcanti Silva
Coordenador: Ari Lopes Nunes
Administração de Vendas
Gerente: Juarez Leite Santa Clara
Supervisor: Walter de Souza Farias

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini

Editora Globo S/A
Rua do Curtume, 665 - São Paulo - CEP 05065-001 Telefone (011) 874-6000 Telex (011) 81574 - Fax (011) 864-0271

Distribuidor em Portugal
Midesa S/A
Rua Dr. José Espirito Santo, Lote 1-A CEP 1900 - Lisboa - Portugal

Julho/1993

Copyright © 1993 MASH ROOM Co. Ltd. Todos os direitos reservados.
Editado pela primeira vez no Japão em 1982 por Kodansha Ltd. Toquio.

A SEGUIR:

REUNIÃO